PCGAME PARADE N. 41 - MAGGIO 1996 - L. 14.900

PC GAME PARADE



ESCLUSIVA MONDIALE: Warhammer 40000: Dark Crusader recensito!

SPECIALE ECTS: di tutto di più!

ZORK NEMESIS: il nuovo metro di paragone per le avventure grafiche?

INTO THE SHADOW: GT interactive ancora una volta alla ribalta.

ABUSE: la Origin si butta sugli arcade.

IN PIU': Hind, Daley Thompson's World Class Decathlon, Assault Rigs, Terra Nova, Silent Thunder, Cronichles of the the sword, Super Stardust 96, Track Attack e molto altro ancora...

E così vorresti comprare un PC. Perché accontentarti, quando puoi avere tutto?

Ogilvy & Mather

Un PC ricco di cose interessanti e giusto per le tue tasche? Grazie al cielo ci sono i nuovi Aptiva.

A tutto schermo. Il Total Image Video, grazie alla tecnologia MWave IBM, ti dà un'immagine nitida a tutto schermo. E con la compressione video MPEG potrai vedere davvero alla grande!



Siamo seri: divertiti! Il tuo schermo si riempirà di video-avventure straordinariamente realistiche. Diventa protagonista di un tecno-thriller negli abissi, prova a fare paracadutismo o vola fin sulla luna.

Benvenuto nel multimediale. Emozioni senza paragoni ti aspettano con i nuovi Aptiva.

Hai 5 minuti a disposizione? Ecco tutto il tempo che ti serve per far girare il tuo nuovo Aptiva.

E' tutto preinstallato. Finalmente puoi goderti il panorama del tuo nuovo PC con la divertente Guida Aptiva.

Ma cos'è: un computer o un Hi-Fi? Il sistema TheatreSound ti dà un suono di qualità digitale attraverso



due mega altoparlanti da 30 watt o attraverso i due super bassi del sistema sonoro integrato Sub Woofer Cambridge Soundworks.

Aptiva Communication Center. Comunica con chi vuoi. Il tuo Aptiva è anche telefono, fax e segreteria telefonica.

Accedi a Internet con un solo tasto. Impara a navigare e imbarcati per un incredibile viaggio di scoperte insieme ad altri milioni di cyber viaggiatori.

Risparmia tempo ed energia. L'esclusiva funzione Rapid Resume ti permette di spegnere il tuo Aptiva senza dover prima chiudere nessuna applicazione. E per riaccenderlo? Ti basta premere un tasto e via.

Mentre dormi il tuo Aptiva lavora. Grazie all'esclusiva funzione di "risveglio per chiamata", puoi accendere il tuo Aptiva con una telefonata. Aptiva riconosce fax, dati e telefonate e lavora anche quando non ci sei.

Mille cose interessanti. Come l'Enciclopedia Interattiva Compton, Wall Street Money, Photo Display (per il tuo album Photo CD) e tanti programmi per i ragazzi, come Hyperman, Magic Theatre, Jumpstart Kindergarten e Undersea Adventure.

Due processori sono meglio di uno. La combinazione di un processore mediale IBM e di un processore Pentium rende Aptiva più veloce ed assicura suoni più potenti ed immagini più nitide.

Software in dotazione. Il tuo Aptiva ha già preinstallato Windows '95. E come super bonus ci sono anche Lotus SmartSuite 4 e Microsoft Works, pronti da caricare per le tue necessità di word processing e di calcolo e per creare entusiasmanti presentazioni grafiche.

E se dovessi aver bisogno di aiuto? Niente panico! Aptiva gode dell'assistenza gratuita HelpWare IBM, una linea telefonica pronta ad aiutarti 24 ore su 24, tutto l'anno.



Il valore imbattibile. Aptiva ti offre tutto quello che hai letto a partire da 4.090.000 lire*. Ma attenzione: puoi avere un Aptiva multimediale con un sacco di titoli anche a partire da 2.890.000 lire**.

PC MAGAZINE AWARD 95





mod. 132



Soluzioni per un piccolo pianeta

Rivolgiti ai Concessionari o ai Rivenditori IBM o chiama il Numero Verde 167-016338 o il Direct Fax 039-600.6001 o invia un messaggio e-mail al pronto_ibm@it.ibm.com.

*IVA esclusa, mod. 132 Minitower. **IVA esclusa, mod. 121 Desktop. Aptiva, HelpWare, Total Image Video, TheatreSound, MWave, Launch Pad e Rapid Resume sono marchi IBM Corp. Pentium è un marchio Intel Corp. Windows '95 è un marchio Microsoft Corp. SmartSuite è un marchio Lotus Corp. L'indirizzo IBM in Internet è http://www.ibm.com. L'indirizzo dei PC IBM è http://www.pc.ibm.com.



Cambio della guardia

La fine per l'inizio...

Eccomi qua, seduto a una nuova scrivania, con un nuovo computer e nuovi collaboratori nei quali identifico, per il loro entusiasmo, il me stesso di circa sei anni fa, anni nei quali il mercato stava nascendo e i mezzi con i quali lavorare erano nettamente primitivi se confrontati a quelli odierni.

PC GAME PARADE sta cambiando, spero in meglio, spero in maniera positiva, spero di riuscire, anzi speriamo io, Karim e tutta la redazione (nuova e vecchia), di mantenere (e confido immodestamente anche tra qualche mese superare) l'elevato standard al quale Gigi vi aveva abituato. Ammetto che probabilmente non sarà una cosa facile; essendo lo staff nuovo e la struttura ancora in piena evoluzione avremo bisogno di tempo per riuscire a ingranare in maniera ottimale. Per cominciare da questo mese cercheremo di proporvi più recensioni italiane di qualità, il materiale tradotto questo mese è di circa 30 pagine (destinate comunque a diminuire) invece delle solite 60,70; i ragazzi con i quali stiamo lavorando hanno voglia di fare! Abbiamo in cantiere tante idee, tante iniziative per coinvolgervi e rendere questa rivista realmente vostra. Probabilmente vi sembrerà un discorso piuttosto retorico, ma vi assicuro che non è questo il mio intento...

Ho lasciato quella che consideravo una vera e propria casa e quelli che consideravo degli amici e non dei semplici compagni di lavoro, mi trovo sinceramente un po' spaesato, ma penso che l'inizio sia sempre così.

Questo mese ci siamo dovuti trovare a fronteggiare problemi apparentemente insormontabili: la festa del 25 Aprile, quella del primo Maggio e relativi "ponti" hanno irrimediabilmente ritardato il lavoro (non tanto nostro, che praticamente abbiamo smesso di dormire da tempo immemore, quanto quello di distributori, software house ecc.) ed è molto probabile che questo numero esca con un ritardo non indifferente (se così non fosse forse poi così male non siamo!). Proprio oggi lottavo con il materiale da dare ai redattori, mentre ero sommerso di fax provenienti dall'Inghilterra, cose del tipo "senti, avrei bisogno di alcune schermate del gioco X, la mia data di chiusura era tre giorni fa..." mentre Ricky impazziva e mi guardava implorandolo di dargli meno materiale, Massimo mi aiutava assistendomi fino a più o meno le 3:30 di mattina per cinque giorni consecutivi e Alessandro era tutto contento di redarre lo speciale su Mayhem (ex Adrenaline Factor) io li guardavo e tra una telefonata e un'altra, una birra e una sigaretta (ormai in questi anni diventate al tempo stesso compagne e muse ispiratrici), un fax e un fattorino (che ci ha consegnato Zork Nemesis del quale sono fiero di proporvi la recensione italiana) pensavo tra me e me: "Porcoggiuda la rivista si sta materializzando!!! Ce la possiamo fare!".

Il risultato lo avete tra le mani, niente è perfetto, ma cercheremo comunque di migliorare sempre senza adagiarci sugli allori: oltre al già citato Zork Nemesis abbiamo la recensione in esclusiva mondiale di Warhammer: Dark Crusader, frutto di una telefonata di 45 minuti con il buon James Morris della Mindscape. Certo avremmo anche potuto tradurre la recensione di PC Zone dell'attesissimo Euro'96, ma abbiamo pensato che forse il gioco non valeva la candela, la data di distribuzione in Italia è ancora provvisoria e arrivare troppo in anticipo è inutile, sia per voi che per noi. Terranova avrebbe potuto essere anch'essa tradotta, ma abbiamo deciso di rifarla qui in Italia perché siamo convinti che i due mercati siano diversi. Lo speciale dell'ECTS è un esperimento grafico che speriamo accolga i vostri consensi, dal prossimo mese dovremmo proporvi un nuovo taglio grafico ed editoriale anche per le recensioni per poi "rimodernare" mese per mese il resto delle rubriche della rivista. Naturalmente accettiamo consigli e critiche costruttive...

Per ciò che riguarda invece il CD ROM, vi proponiamo una sorta di misto tra demo e shareware. Stiamo studiando una nuova interfaccia, dei nuovi contenuti da proporvi e la possibilità di pubblicare dei vostri lavori non è assolutamente da escludere (anzi...). A proposito di questo: se per caso siete dei programmatori o cercate di mettervi contatto con delle software house italiane e non, provate a farci uno squillo in redazione o a spedirci del materiale, anche qui stanno arrivando delle sorprese (sia a livello di rubriche che di collaborazione, siamo già in contatto con un publisher italiano al quale forniremo il dovuto supporto)... Ora vi lascio a PC GAME PARADE "nuova generazione"... Spero che vi piaccia!

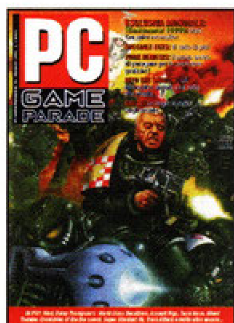
Sonnambulamente vostro...

Stefano "BDM" Petrullo

Sono passati ormai due anni da quando ho iniziato a collaborare per PC Game Parade, il direttore allora era Alberto Bianchi. E'stato proprio lui ha chiedermi di scrivere per questa rivista, lo conobbi in occasione di Abacus e allora ero solo un ragazzo di diciassette anni che si preoccupava di prendere bei voti a scuola e uscire con gli amici il sabato sera. Alberto fu il primo a lasciare PC GAME PARADE, passando il testimone a Gigi Beltrame. Con Gigi c'è stato un rapporto di amicizia fin dal primo momento, e molti dei compiti che fino ad allora erano stati suoi sono passati a me, tra questi l'hot line e alcune rubriche. Con Gigi ho passato ore e ore in redazione a giocare a Fifa Soccer e NBA, lavorando insieme sui CD, quando non andava mai niente per il verso giusto e ogni mese l'uscita puntuale della rivista era un utopia. E' stato un bel periodo, per me e per PC Game Parade, ma purtroppo è finito. Anche Gigi ci ha lasciati, le motivazioni sono tante e tutte ragionevoli. Già da tempo gli erano state fatte proposte allettanti, che chiunque avrebbe accettato senza pensarci due volte, me compreso, ma lui aveva sempre rifiutato. Questa volta però ha deciso per il grande salto e noi tutti gli auguriamo tanta fortuna anche se sappiamo che non ne avrà bisogno perché nel nostro settore è la bravura che conta.
A causa di questa separazione mi sono ricadute addosso una serie di responsabilità, del tutto inaspettate e fino a qualche mese fa impensabili. Questo numero di PC Game Parade è il primo di una "nuova gestione" a opera di Stefano "BDM" Petrullo e mia . Qualcuno di voi avrà già sentito parlare di Stefano, nonostante sia poco più grande di me, fa questo lavoro da quasi sei anni, è uno della "vecchia guardia" dell'editoria italiana del nostro settore. Prima di chiamarlo a PC Game Parade c'eravamo visti non più di due/tre volte a qualche conferenza stampa, i soliti saluti di rito e niente più, ma il suo nome mi era già noto quando giocavo a Kick Off sull'Amiga 500.
Molti dei cambiamenti non saranno immediati, ma graduali, quelli che già sono stati fatti riguardano il prezzo (sicuramente ve ne sarete accorti!!!) e l'eliminazione della versione dischetto.
Leggendo PC Game Parade troverete diverse altre novità, tra le quali uno speciale sull'ECTS, la più importante fiera europea di videogiochi.
Vi auguro buon divertimento, come era solito fare Gigi al termine dei suoi editoriali, sperando di poter essere all'altezza di quelli che mi anno preceduto e ricordandoli con affetto.

Karim De Martino





DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Fabio Ferrario, Stefano Girardi, Michele Iurillo, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, William Molducci, Massimo Nichini (nichini@mbox.vol.it), Vittorio Emanuele Orlando, Matteo Pavesi.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
PUBBLICITA': Giorgio Ruffoni (Direzione Commerciale), Marco Fregonara
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano

PCGAME PARADE: registrazione Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92.

LE NOSTRE FIRME

Chris Anderson, Tazio Basiglio, Simon Bradley, Charlie Brooker, Mark Burgess, Huw Collingbourne, John Davidson, Karim De Martino, Mike Gerrard, Michele Iurillo, Paul Lakin, Amaya Lopez, David McCandless, Patrick McCarthy, Duncan MacDonald, Matteo Pavesi, Paul Presley, Gareth Ramsay, Massimo Scabbia, Caroline Westbrooke, Jeremy Wells, Andrew Wright.
A special thanks to: Thea

SOMMARIO

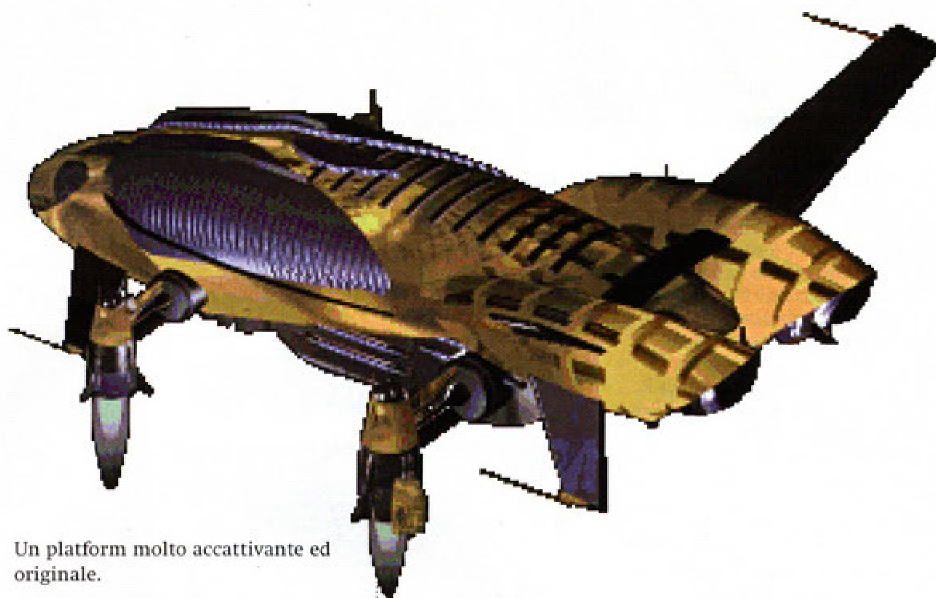


ANTEPRIME

RECENSIONI

Speciale ECTS

Tutto quello che ci aspetta nei prossimi mesi e le novità per l'estate direttamente dalla fiera londinese.



RUBRICHE

SPECIALE

SOLUZIONI





CD-ROM

Il CD di questo mese è destinato ad entrare nella storia: non abbiamo mai incontrato tante difficoltà nel realizzare il master per la duplicazione. Prima c'è stato un problema con il mio hard disk esterno da un giga e due, sul quale avevo realizzato il CD. A causa di una formattazione errata questo hard disk non veniva riconosciuto da nessun PC della redazione. Dopo giorni di tentavi mi sono deciso a trasferire il mio fido PC di casa in redazione, ho copiato il CD di PC Game Parade dall'hard disk esterno a quello interno e poi l'ho riformattato sul PC che utilizziamo per la masterizzazione. A questo punto è successa un altra cosa piuttosto fastidiosa: la nuova interfaccia grafica, che da hard disk funzionava così bene, ha di colpo cessato di vivere una volta copiata sul CD. Il peggio è che tutto è successo di domenica sera e la mattina seguente era il giorno di consegna per la duplicazione; indovinate allora dove a passato la serata il sottoscritto? In redazione.
Per fortuna tutto si è aggiustato e il CD che avete tra le mani ne è la prova. La nuova interfaccia sembra abbastanza stabile, pur non essendo ancora definitiva. Il mese prossimo aggiungeremo il sonoro (di cui si occuperà il fido BDM, cose turche quindi) e apporteremo altre modifiche che questo mese non abbiamo fatto in tempo a realizzare. Fateci sapere cosa ne pensate e buon divertimento.

KDM

ISTRUZIONI

Windows 95

Da questo numero l'interfaccia grafica del CD di PC Game Pardade sarà realizzata con un programma nuovo e funzionerà esclusivamente sotto Windows 95. Questa scelta si è resa obbligatoria perché molti dei demo più recenti sono realizzati per il solo ambiente operativo Microsoft e per tanto necessitano una gestione particolare. Allo stesso tempo abbiamo fatto in modo di far funzionare sotto Win 95 anche le demo per DOS, configurando i file eseguibile nel modo migliore. Naturalmente non tutti i PC hanno la stessa configurazione ed è per questo motivo che alcuni giochi sono configurati in modo tale da aprire una sessione DOS indipendente, quindi non vi spaventate se Windows 95 si resetta dopo aver cliccato sull'icona del gioco. Per quanto riguarda lo shareware, si tratta di programmi nativi per Windows 95, tutti forniti con programma di installazione e spesso disinstallazione. Nell'interfaccia del CD sono elencati anche i temi del desktop presenti ogni mese e gli altri programmi che non è stato possibile richiamare dall'interfaccia. Grazie ad un programma di esecuzione automatica non dovrete far altro che infilare il CD nel lettore e attendere qualche secondo. In ogni caso il comando per far partire l'interfaccia grafica è PCGAME.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. In questa interfaccia non sono contemplati i giochi per Windows, lo shareware e i temi del desktop.

DEMO



Virtual Snooker

Un divertente simulatore di biliardo dalla Interplay. Il tavolo è realizzato in 3D, la grafica è così così, ma la giocabilità è ottima.

World Rally Fever

Il nuovo gioco del Team 17, si tratta di una corsa a bordo di strampalati fuoristrada, attraverso paesi, campi coltivati e gregge di pecore abbandonati in mezzo alla strada.



Big Red Racing

Un gioco di corse molto promettente della Domark. Si possono pilotare una gran quantità di veicoli, tra cui motoscafi, jeep e veicoli cingolati a sei ruote! Questa versione demo è giocabile anche da due giocatori in modalità split screen.



Allied General (WIN 95)

E' il tanto atteso seguito di Panzer General, in versione Windows 95. Si tratta di un gioco di

Problemi di memoria

Problemi di memoria
La memoria di ogni PC è suddivisa in tre parti:

da 0 a 640 K	memoria convenzionale
da 640 K a 1Mb	memoria superiore
oltre 1 Mb	memoria estesa (XMS) o espansa (EMS)

Ogni gioco ha bisogno di una certa quantità di memoria base e memoria estesa o espansa (mai di entrambe!).
Nelle istruzioni dei singoli giochi è precisata sia la quantità di memoria base indispensabile sia la necessità o meno della memoria estesa. Controllate i dati relativi alla situazione della memoria con il comando MEM e se i valori sono inferiori a quelli richiesti dal gioco leggete quanto segue.

Memoria base
I programmi residenti vengono caricati di default in quest'area di memoria (mouse, scheda sonora, video, CD-ROM, ecc.). Per risolvere il problema si devono eliminare i driver inutili e caricare quelli indispensabili nella memoria superiore (640K-1Mb).
Le possibilità sono due: modificare l'autoexec.bat e il config.sys del computer (fatene prima una copia di sicurezza) oppure creare un disco bootabile per far avviare il sistema (vedi più avanti)
Nel primo caso dovrete battere al prompt di c:\ i seguenti comandi
COPY AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.OLD (Enter)
COPY CONFIG.SYS CONFIG.OLD (Enter)
EDIT AUTOEXEC.BAT (e in seguito EDIT CONFIG.SYS)
Per eliminare determinati comandi non è necessario cancellarli, basta apporre il comando REM davanti alla riga di istruzioni. Per caricare i driver in memoria alta dovete sostituire nel config al comando DEVICE il comando DEVICEHIGH. Per quanto riguarda l'autoexec dovete invece scrivere LH (load high) davanti al comando (Es: LH c:\mouse.com).
Per chi possiede il dos 6.0 o una versione superiore c'è la possibilità di escludere determinati comandi all'avvio del sistema. Per fare ciò resettate il computer e premete F8. Nel Config rispondete SI, oltre che ai comandi relativi al CD-ROM, ai seguenti:
DOS=HIGH
DEVICE=C:\DOS\Himem.sys
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe RAM (o NOEMS a seconda che il gioco richieda l'EMS o no)
Per quanto riguarda l'autoexec, i comandi da tenere sono quelli del prompt, del mouse e del CD-ROM.
Questa operazione non modifica in alcun modo i file di sistema e pertanto non può procurare alcun danno al computer che non sia risolvibile resettando la macchina!

Memoria espansa (EMS) ed estesa (XMS)
La memoria espansa viene abilitata dalla riga di comando
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe RAM XXXX (che indica la dimensione, es. 1000, 2000, 3000, ecc..)
Questo tipo di memoria è indispensabile per la maggior parte dei giochi, alcuni tuttavia dispongono di un proprio gestore della memoria (ad esempio il DOS/4GW) incompatibile con l'EMS. In questo caso modificate la linea di comando sostituendo a RAM XXXX la parola NOEMS, oppure scrivere REM davanti all'intera riga.

NB: Con la versione 6.0 del dos è possibile assegnare al sistema più di una configurazione e di decidere quella più appropriata al momento del boot. Per sapere come fare ad utilizzare questo comando battete HELP MULTICONFIG al prompt di c:\.
Disco di boot
Per creare un disco di boot seguite passo per passo le istruzioni.
Formattate un disco battendo:
FORMAT /S A:
Questo cancellerà tutti i dati presenti sul floppy e salverà i file di sistema indispensabili per il boot.
Ora andate in A: e al prompt battete quanto segue:
Copy con config.sys (Enter)
Dos=High (Enter)
Device=C:\DOS\Himem.sys (Enter)
Device=C:\DOS\EMM386 RAM (oppure NOEMS se il gioco necessita l'XMS) Aggiungete a queste righe quelle relative al CD-ROM e quando avete terminato premete F6 (Enter).
Ora tocca al'autoexec.bat:
Copy con autoexec.bat (Enter)
Prompt PG (Enter)
A questi aggiungete i comandi relativi alla scheda sonora e al CD-ROM (date prima un'occhiata ai file originali!)
Poi premete F6 ed Enter
ATTENZIONE: non eseguite queste istruzioni da C:\ ma solo dal drive A altrimenti danneggereste i file originali!
Se avete ancora problemi rivolgetevi alla nostra HOT-LINE il Giovedì dalle 14.00 alle 18.00 e precisate i dati relativi al vostro computer: processore e memoria libera (comando MEM).

Dischetti difettosi
I dischi di PC GAME PARADE vengono duplicati da macchine con verifica automatica, ma durante il confezionamento, il trasporto o la vendita, possono essere offesi da fonti termiche, magnetiche o colpi, divenendo inutilizzabili. Nel caso il disco in vostro possesso sia chiaramente difettoso, il nostro servizio sostituzioni è a vostra disposizione. Basta inviare il dischetto, corredato del nome ed il numero della rivista, e ovviamente tutti i vostri dati a:
G.R. Edizioni - Servizio sostituzioni - PC GAME PARADE - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

in una busta normale chiusa. A stretto giro di posta, ed in confezionamento adeguato, vi verrà consegnata una copia funzionante. Non ricorrete alla sostituzione presso l'edicola: l'edicolante non può fornirvi un'altra copia, e solitamente dove c'è una copia difettosa ce ne sono altre.

strategia militare. Un buon titolo, completo nei minimi particolari e sicuramente consigliato agli amanti del genere. Per funzionare il gioco ha bisogno del WinG installato sul vostro sistema. Si tratta di una serie di librerie per Windows, che abbiamo già pubblicato qualche numero fa nel CD di PC Game.

Terra Nova

In questo stesso numero trovate una recensione di Terra Nova, comunque si tratta di un gioco molto particolare, una sorta di Doom con elementi di strategia. Il demo non funziona da CD, l'interfaccia grafica permette di copiarlo in hard disk, poi è necessario battere il comando TN nella directory del gioco.

Fantasy General

Sempre dalla SSI, autori di Panzer General e Allied General, un altro gioco di strategia. Questa volta però l'ambientazione è fantasy, quindi aspettatevi dragoni, orchi e guerrieri al posto dei soliti carri armati.



Gearheads (WIN 95)

Dalla Philips arriva questo gioco un po' stano per Windows. Non si può classificarlo in un genere, bisogna controllare dei giocattoli a molla ed è molto divertente se giocato in due.



Cyberboard Kid

A dire il vero non si tratta di un demo, ma di un gioco shareware completo. E' un platform molto divertente e ben realizzato. Attenzione, richiede parecchia memoria base libera quindi non vi spaventate se il PC si impalla. Il gioco inoltre non funziona da CD, l'interfaccia grafica permette di copiarlo in hard disk, poi è necessario battere il comando CC nella directory dove viene installato.

Zoop (WIN 95)

L'abbiamo recensito nello scorso numero di PC Game Parade. Un gioco divertente come il vecchio Tetris, ma moderno come concezione.

Track Attack

Il terzo gioco di guida di questo CD. Si tratta di una simulazione futuristica che ricorda molto il vecchio Stunt Car Racing. Percorsi mozzafiato e grafica 3D vi lasceranno a bocca aperta.

Shareware per Windows 95

Micorangelo 2.0

Il miglior programma per realizzare icone (semplici ed animate) per Windows. Consente di importare file grafici da diversi formati, elaborarli e convertirli in icone di diverse dimensioni. Si può anche realizzare più frame di animazione per creare divertenti icone che movimentino il nostra desktop.

ThunderBYTE Antivirus

Uno dei più potenti antivirus sul mercato in questa versione a 32 bit.

Vector Reality 2.0

Si tratta di una versione dimostrativa a tempo determinato di un eccellente programma di grafica 3D, molto simile a 3D Studio. Permette di creare oggetti, assegnare dei materiali alle varie superfici e realizzare immagini digitali del tutto simili a fotografie.

Winzip 6.2

Installando questo programma sul vostro PC, il formato di compressione ZIP verrà riconosciuto in automatico da Windows 95, consentendovi di gestire voluminosi archivi con un semplice clic del mouse.
Indispensabile per risparmiare tempo e spazio in hard disk. Fornisce supporto anche per i formati LHZ e ARJ.

Cool Edit 95

A detta di molti Cool Edit è il miglior programma per elaborare file musicali che sia mai stato inventato. Permette di controllare il lettore CD, modificare file Wav con decine di effetti sonori e molto altro ancora. Questa versione shareware ha delle limitazioni nelle funzioni, registrandosi è possibile ottenere una copia del programma funzionante al 100%.

Temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di immagini, suoni ed icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95.
Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! I cinque temi di questo mese sono Alien 4, Star Wars, Il Corvo, X Files e Jurassic Park e come potete vedere sono tutti temi ispirati a film. I file si trovano nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Win Zip che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vosto hard disk (il percorso standard è: C\programmi\plus!\themes, ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti dei file di testo con le istruzioni relative ad ogni tema.

Patch

I patch sono dei programmi gratuiti rilasciati dalle software house per correggere alcuni errori presenti nei giochi o più semplicemente fare delle modifiche in meglio.
Per installare il patch che vi interessa individuate la directory 'patch' sul CD e seguite le istruzioni che seguono.

Civilization 2 Ver 1.09

Lo so, Civ 2 è uscito da poco, ma il patch ha seguito a ruota. Per aggiornare la vostra versione del gioco copiate i file nella directory in cui risiede Civilization 2 ed eseguite il programma CIV2EXE

Hexen Ver. 1.1

Attenzione, questo patch porta Hexen alla versione 1.1, ma funziona solo con una copia completa del prodotto e quindi non con quella shareware. Per installare il patch copiate i file nella directory di Hexen sul vostro hard disk e lanciate il comando INSTALL.

Top Gun Ver. 1.1

Anche in questo caso per aggiornare il gioco è sufficiente copiare i file nella directory in cui l'avete installato e lanciare il comando INSTALL.

EF2000 Ver. 2.0

Si tratta di un gioco non nuovissimo che può essere aggiornato alla versione 2.0. Per eseguire l'upgrade copiate il solo file PATCHEF.EXE nella directory dove è installato EF2000 e poi eseguitelo.

Ripper Ver. 1.01

Per aggiornare questo piacevole film interattivo su 6 CD alla versione 1.01 non dovete far altro che sostituire il file RIPPER.EXE del vostro hard disk con quello contenuto nel nostro CD.

Terra Nova Ver 1.09

Per portare Terra Nova dalla versione 1.00 alla 1.09 dovete copiare i file dal nostro CD alla directory del gioco e poi lanciare il comando FIXTN.

Worms Network Fix

Grazie a questo patch potrete giocare a Worms anche in rete e sfidare i vostri amici via modem.
Nel CD sono presenti due file di patch, uno per la versione floppy (WORMSDKN.ZIP) e uno per la versione CD (WORMSCDN.ZIP).
Decomprimete il file che vi interessa nella directory di Worms del vostro hard disk e poi leggete le istruzioni su come configurare il modem contenute nel file NETINFO.TXT.

E inoltre...

Nella directory 'stuff' sono presenti un programma di agenda inviato da Sergio Cionini, un nostro affezionato lettore, e un divertente gioco di una software house italiana (il Gioco dei Mestieri e delle Professioni). Inoltre ho inserito un simpatico programma reperito su Internet che consente di vestire e svestire (questa parte è molto più interessante) alcuni personaggi dei cartoni animati giapponesi. Wkiss gira sotto Windows 95 e nei prossimi numeri contiamo di pubblicare dei moduli con nuovi personaggi, per ora accontentatevi di Ranma Ω.
Tutte e tre i programmi danno alcuni problemi se lanciati da CD (in 'Agenda' non è possibile salvare) quindi è preferibile copiarli in hard disk.

Salve a tutti, questo mese la rubrica della posta ha cambiato gestione, passando dalle abili e cicciottele mani di Gigi Beltrame alle mie. Nel momento in cui scrivo queste righe sono le 11 e mezza di sera e nell'ufficio affianco c'è BDM che ascolta a manetta una compilation di musica da discoteca che ha portato come souvenir da Londra... Vi lascio immaginare il mio stato d'animo. Oltre a questo stamattina è arrivata una lettera dall'apparenza innocua, datata però Novembre 1993, nella quale si chiedeva quando uscirà il seguito di Doom! Vabbè che le poste italiane sono lente, ma questo mi sembra un po' troppo. Ora capisco anche perché alcuni abbonati lamentino di ricevere la rivista a casa molto dopo che è uscita in edicola. Altra singolarità della questione è che la sfiga sembra colpire a "random". Una volta ti arriva la rivista e il mese dopo niente. Sono i misteri della Terra dei Cachi.

Da questo numero abbiamo anche un'interessante novità: vista la gran quantità di lettere che richiedono consigli su configurazioni hardware, driver e problemi tecnici abbiamo deciso di inaugurare una nuova rubrica di posta "tecnica", all'interno della quale il buon Matteo Pavesi cercherà di chiarire i vostri dubbi su IRQ, DMA, HIMEM, CIPS CIAPS e via dicendo. A questo punto se il vostro hard disk ha smesso di funzionare emettendo nuvole di fumo oppure Windows 95 vi dice che il vostro computer non ha i requisiti necessari per formattare un dischetto da 720 K, non esitate a scriverci (anche via e-mail).

Karim De Martino

Basta Doom

Cara redazione di PC Gam... Che c'è? Cosa? Sì, è vero, non ho Doom! E allora? A me sinceramente non piace, e vi dico anche perchè: la grafica non è delle migliori ed è monotono. Invece Heretic è una bomba, i mostri sono mostruosamente mostruosi, ha una bella grafica, delle belle armi e non è difficilissimo. Non ho mai trovato un gioco così difficile come Hexen comunque i mostri sono veramente graziosi. Rise of the Triad mi piace, ma quando i nemici sono umani non ha più senso. A proposito, questi tipi di giochi come si possono chiamare? Comunque il gioco che preferisco è Mechwarrior 2. Un saluto a tutta la redazione.

Andrea Zambon

Caro Andra, sei sicuramente il primo lettore di PC Game Parade a cui non piace Doom. Premetto che rispetto la tua opinione e poi in fondo nessuno ti obbliga a giocare un gioco che non ti piace, ma permettimi di confutare la tua tesi. Per prima cosa non puoi dirmi che Doom ha una brutta grafica, per il semplice fatto che ha più di due anni e quindi devi vederlo nel contesto appropriato. Inoltre sono tanti i giochi che hanno cercato di imitare Doom, ma la sua grafica è tuttora un punto di forza. Secondo: Doom non è monotono per il semplice fatto che esistono migliaia di livelli aggiuntivi disponibili su Internet, sulle riviste e tra poco anche nelle patatine della San Carlo! Detto questo ti vorrei fare una domanda: hai mai giocato a Doom in rete? Se no sappi che è' qualcosa di eccezionale.

Per quanto riguarda gli altri giochi da te citati sono tutti abbastanza simili a Doom e per questo vengono definiti un po' da tutti "cloni". L'ultimo come uscita è il bellissimo Duke Nukem 3D, che personalmente reputo il migliore (e per certi versi anche dello stesso Doom NdBDM).

HOT LINE

Ogni giovedì dalle 14,00 alle 18,00, è in funzione la nostra HOT-LINE allo 02/38.01.00.30 . Per qualsiasi chiarimento relativo ai giochi contenuti nei supporti di PC Game Parade vi risponderà uno dei nostri esperti.

Jurassic PC

Cara redazione di PC Game Parade, vorrei sapere se giochi come Duke Nukem 3D, Formula One GP 2, Wipeout e Quake vanno su su 486 SX/25, con 8 Mb di Ram e un CD Rom a doppia velocità. Inoltre desidererei sapere se esistono cheat mode in Super Street Fighter 2 Turbo per impersonare Akuma, senza doversi far venire dei crampi alle mani, come con il trucco che avete dato tempo fa. Saluti.

Francesco Vanti

Allora Francesco, non si può dire che il tuo PC sia un ninja, visto che l'entry level, secondo Intel, sarà un Pentium 120 Mhz entro la fine del corrente anno. Molti dei giochi che hai nominato probabilmente girano, che poi siano anche giocabili è un altro discorso.

Forse dovresti prendere in considerazione l'idea di un upgrade e se non vuoi spendere tanto puoi indirizzarti verso un processore Pentium Overdrive a 100 MHz, che oltre ad essere economico assicura buone prestazioni (è inevitabile comunque che il passagio a un Pentium "vero" sia tutta un'altra cosa). Per quanto riguarda la tua richiesta su SF2 Turbo, ho girato la domanda al buon vecchio Boggit che mi ha risposto con una pernacchia, ne ho dedotto che non ci sono cheat mode, ma forse era solo il suo modo di salutarmi.

Gentile Redazione

La mia vuole essere una piccola riflessione a riguardo dei nuovi giochi tipo Gabriel Knight 2 o Phantasmagoria, e più specificatamente a riguardo della loro giocabilità. Inutile puntualizzare che l'opinione al riguardo della grafica o della

musica non sono in discussione visto oramai l'alto grado tecnologico raggiunto, ma la giocabilità, così importante nei giochi, è per noi italiani veramente insoddisfacente.

In giochi dove la trama è fondamentale e da ogni colloquio scaturiscono nuovi elementi per proseguire, non si capisce il motivo per cui non venga prevista una versione in italiano.

Possibile che le nostre lirette siano tanto poco gradite ai colossi del software americani?

Penso che un po' più di riguardo nei nostri confronti porterebbe a una maggiore diffusione di questi prodotti.

Un particolare ringraziamento va alla "nostra" rivista che ci aiuta a districarci nei meandri di un software ludico dove vige sempre in agguato la possibilità di acquistare male. Siete e spero rimarrete sempre il nostro filo di Arianna utile in ogni condizione grazie alla vostra obbiettività e professionalità.

Spero abbiate trovato interessante il programma che ho spedito, si tratta di una rubrica per indirizzi e numeri telefonici realizzata in basic, e mi auguro anche di vederlo pubblicato, se possibile, nel CD di PC Game Parade.

Sergio Cionini

Caro Sergio, tutto quello che dici è verissimo, ma la questione è più complicata di quello che sembra. Devi sapere che in Italia un buon gioco non vende più di 5000/6000 copie (salvo casi eccezionali come Fifa 96); un così basso numero di copie non permette di avere dei margini di guadagno tanto alti da poter mettere in preventivo anche una localizzazione (termine tecnico che indica la traduzione di un gioco). Poste queste premesse, gli importatori decidono di localizzare solo quei titoli che intendono promuovere adeguatamente durante l'anno e per cui si prevede un maggior numero di copie vendute in lingua italiana. Alcuni titoli attualmente in lavorazione sono Spycraft e Zork Nemesis dell'Activision assieme a Normality della Gremlin. Si tratta di tre gran bei titoli e dovrebbero essere pronti per settembre/ottobre. Stai comunque tranquillo perché una localizzazione di Gabriel Knight2 non è comunque da escludere a priori; ci informeremo quanto prima.

Il programma che mi hai mandato è stato inserito nel CD di questo mese nella directory "stuff/rubrica" e invito tutti gli altri lettori che vogliano vedere pubblicato materiale di propria realizzazione (immagini, file sonori, programmi, ecc.) ha inviarli in redazione; faremo il possibile per accontentare tutti.

KDM

Scrivi a PC Game

Il modo per trasmettere le vostre impressioni, idee, informazioni e appunti è sempre il solito:

La Posta di PC Game Parade
GR Edizioni
V.le Espinasse 93
20156 Milano

Oppure utilizzate l'indirizzo Internet:
pcgame@contatto.it
URL:www.emme3.com/pcgame

Posta Tecnica

Carissimi lettori di Pc-Game, da questo mese la vostra rivista preferita ha deciso di offrirvi un servizio in più. Infatti su questo numero inauguriamo la Posta Tecnica, che vuole essere una solida spalla su cui piangere per tutti quelli che, disperati, non sanno come settare gli IRQ e i DMA, per quelli che "non ho memoria sufficiente", per quelli che "ho dei conflittti a livello

Windows '95". Insomma per tutti coloro che vorrebbero giocare e tranquillamente provare le nostre fantastiche demo, ma che inevitabilmente si scontrano con il muro dei conflitti hardware e dei problemi software. Avete bisogno di consigli ? Volete upgradare il vostro PC e non sapete bene cosa acquistare ? Scriveteci! In questo numero analizziamo un paio di problemucci abbastanza comuni, ma col passare del tempo vedremo di occuparci anche di tutto ciò che provoca i vari errori in Dos e in Windows 95...

a cura di Matteo Pavesi.

Spettabile Redazione di "Pc Game Parade", vi sarei grata se mi inviaste istruzioni molto dettagliate su come creare un dischetto bootable per la configurazione di giochi in DOS e Windows. Ho un computer con processore Pentium e lettore di CD-ROM a quadrupla velocità.

Maria Fiore (Messina)

Cara Maria, se utilizzi il DOS o Windows 3.1 devi per prima cosa formattare un dischetto e fare in modo che sia bootabile. Entra nella directory \DOS e digita "format a: /s" per formattare il dischetto e renderlo tale. A questo punto dobbiamo crere il menu di multiconfigurazione. Passa al drive A, digitando "a:". Poi digita "edit config.sys". Copia tutto quello che segue:

[menu]
menuitem=uno,Utilizzo Memoria Estesa
menuitem=due,Utilizzo Memoria Espansa

[uno]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
REM DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NORAM HIGHSCAN
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
DEVICE=c:\ (qui devi mettere il percorso ed il nome del driver del tuo cd).SYS /d:MSCD000

[due]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 4096 (se possiedi 4MB di memoria)
oppure RAM 8192 (se possiedi 8MB di memoria)

DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
DEVICE=c:\ (qui devi mettere il percorso ed il nome del driver del tuo cd).SYS /d:MSCD000

Premi "ALT-F" poi scegli la voce "Esci" e conferma il salvataggio. Se il menu "uno" dà qualche problema prova e togliere la parola "REM" all'inizio della seconda riga.

Adesso bisogna creare il file autoexec.bat. Sempre rimanendo in "a:" digita "edit autoexec.bat" e copia quanto segue:

GOTO %CONFIG%
:uno
PROMPT=pG
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP (devi creare questa directory)
PATH=C:\DOS; C:\WINDOWS
LH C:\ (qui devi mettere il percorso ed il nome del driver del mouse che utilizzi).COM
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /d:MSCD000
GOTO END

:due
PROMPT=pG
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP (devi creare questa directory)
PATH=C:\DOS; C:\WINDOWS
LH C:\ (qui devi mettere il percorso ed il nome del driver del mouse che utilizzi).COM
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /d:MSCD000
GOTO END

:END

Premi "ALT-F" poi scegli la voce "Esci" e conferma il salvataggio. Anche se sono uguali è meglio utilizzare due menu distinti nell'autoexec.bat per eventuali future correzioni. Con queste impostazioni dovresti essere in grado di utilizzare la maggior parte dei giochi e di gestire il mouse ed il Cd-rom. Per maggiori informazioni ho bisogno di tutti i dati riguardanti il tuo PC...

ATTENZIONE

Massacrateci di questiti scrivendo a: "PC GAME PARADE- POSTA TECNICA" c/o GR EDIZIONI, Viale ESPINASSE 93 20156 Milano All'attenzione di Matteo Pavesi. Oppure utilizzate la nostra casella postale: pc-gameparade@bbs.infosquare.it

Desperado

Adorata redazione di Pc Game Parade, mi sto disperando da vario tempo grazie ad un problema con il mio computer, un misero 486 sx 33 con solo 2MB di RAM. Dopo aver preso un virus da un dischetto di un amico ho formattato l'hard disk e da quel giorno ogni volta che accendo il computer vedo questo messaggio"DRIVE NOT READY ERROR, INSERT BOOT DISKETTE IN A:". Inserisco un disco bootabile e mi accorgo che posso lavorare solo in a:, il PC non riconosce la directory di c:\ , non posso più utilizzare l'hard disk e di conseguenza provare i vostri fichissimi giochi e questo continua da 3270 ore, ben 5 mesi! Complimentissimi per il vostro giornale (...)

Tomas (Verona)

Carissimo Tomas, le informazioni che mi dai sono un po' scarse per individuare correttamente il tuo problema. Se hai formattato l'hard disk a basso livello devi poi formattarlo ad alto livello con un dischetto bootable che contiene l'MS-DOS possibilmente dalla versione 5.00 in poi. A questo punto dal dischetto di boot prova a digitare "format c: /s".

Così facendo il tuo hard disk diventerà bootable. Se invece il computer non vede proprio l'hard disk devi provare ad entrare nel BIOS della macchina (generalmente premendo "CANC" o "F1" appena il computer si accende) e vedere se il tuo hard disk risulta installato. Se il tuo computer vede il disco fisso ma proprio non si riesce ad accedervi allora potrebbe anche darsi che il virus che hai preso abbia rovinato l'hard disk (è una possibilità abbastanza remota, per non dire quasi impossibile). O ancora è possibile che siano "saltate" le partizioni del tuo hard-disk. Se è così devi rifare con il comando FDISK del DOS la partizione PRIMARIA e renderla attiva.

SOSTITUZIONI

Verifica attraverso la HOT-LINE se il disco è da sostituire e nel caso spediscilo a GR Edizioni - Servizio Sostituzioni - V.le Espinasse 93 - 20156 Mi. Se dopo un mese dal vostro invio non ricevete la sostituzione, chiamate allo 02/38.01.00.30.

Due parole veloci veloci

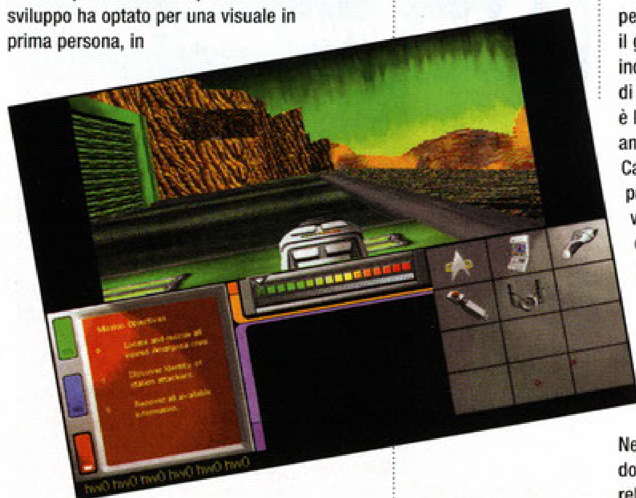
La rivista è in via di metamorfosi e vorremmo che anche la posta subisca una sorta di rinnovamento, in particolare ci piacerebbe aprire una discussione su tutto, ma proprio tutto riguardi i videogiochi, Windows 95, il potere occulto di Bill, il mercato italiano ed estero. Insomma, vogliamo dialogare con voi e rendervi partecipi, da questo momento in poi, del nuovo PC GAME PARADE. Karim si occuperà di rispondervi nella maniera più esauriente possibile, Matteo risolverà i vostri problemi hardware, Boggit lo conoscete tutti e quindi è inutile che vi parli di lui e io, nel mio piccolo, cercherò di monitorare tutte le vostre opinioni sui videogiochi e sulla rivista. La posta è un canale importante per sapere cosa vi piace e cosa non vi piace di PC GAME PARADE e la redazione al gran completo è intenzionata ad ascoltare tutti i consigli che ci perverranno via posta, via e-mail o via fax. Datevi da fare sin da ora (stiamo preparando anche un questionario da sottoporvi in maniera piuttosto interessante...), prima riceveremo le lettere, prima ci potremo mettere in moto.



Star Trek: Generations

La MicroProse ha pubblicato ulteriori dettagli sul suo nuovo Star Trek: Generations che dovrebbe uscire verso la fine dell'anno. Sviluppato dalla Spectrum HoloByte, il gioco si basa sul film dell'anno scorso, passato alla storia per aver messo Kirk faccia a faccia con Jean-Luc Picard. Generations, così come il primo gioco che utilizzò la licenza di TNG, farà uso delle voci del cast originale del film (William Shatner, Malcom McDowell, Patrick Stewart eccetera), degli effetti sonori e del set. Comunque non sarà solo un altro "cambiamo la trama e speriamo che grazie alla licenza ci si faccia su un po' di soldi", anzi, tutt'altro. Al posto della solita e vincente formula punta-e-clicca questa volta il team di sviluppo ha optato per una visuale in prima persona, in perfetto stile System Shock, che catapulta il giocatore nel bel mezzo dell'azione; inoltre hanno anche incorporato una sezione di combattimenti nello spazio perciò è lecito aspettarsi un po' più d'azione. C'è anche una sezione chiamata "Stellar Cartography" dove si sviluppa la maggior parte della trama tramite spezzoni filmati e voci fuori campo tutte interpretate dal cast originale del film Star Trek: Generations. Anche se la storia è tratta dalla sceneggiatura del film, la Spectrum HoloByte ne ha accelerato il ritmo, così da non far annoiare i non-Trekkies: Uno scienziato pazzo conosciuto come Soran (McDowell) sta cercando di calcolare la traiettoria di una cometa chiamata Nexus, ma per fare questo dovrà, anzi dovrebbe, distruggere una serie di soli e relativi sistemi solari. Il giocatore dovrà sconfiggere Soran coinvolgendolo in una serie di situazioni e duelli spaziali usando diverse abilità e tattiche. La prospettiva in prima persona entra in scena quando vi calerete nei panni di un personaggio del film atterrando su un pianeta, su una stazione spaziale o su un'astronave. Interagendo con i numerosi PNG (Personaggi Non Giocanti) compresi Klingoniani, Romulani e Chodak, dovrete usare phaser, il tricorder e tutto il resto dell'equipaggiamento che avrete a disposizione in modo da risolvere i vari puzzle e localizzare il malvagio Soran, eliminando al tempo stesso i suoi amici intergalattici .





Le sezioni di combattimento offriranno epiche battaglie spaziali fra l'Enterprise e le astronavi dell'impero Romulano, Klingoniano e Chodak. Il giocatore dovrà prendere il controllo dell'Enterprise, scegliere le armi giuste, controllare i sistemi della nave e trovare la strategia vincente per sopravvivere alla lotta contro la morte nel più profondo spazio 3D. La MicroProse, malgrado la prospettiva in 3D soggettiva e le numerose fasi di combattimento, è decisa a non andare contro l'etica di Star Trek: Generation.
Non sarà quindi un semplice "spara a tutto ciò che si muove" (un altro clone di Doom, per intenderci), ma sarà molto più affine al sopracitato System Shock e Ultima Underworld. Il giocatore si troverà a dover esplorare un complesso mondo fantascientifico dove dovrà portare a termine determinati obiettivi utilizzando la propria abilità nel risolvere gli enigmi invece che mettere mano al phaser ogni volta che c'è un segno di pericolo.
La recensione come sempre al più presto su queste pagine.





1943: European Air War

Proprio quando si pensava che almeno per questo mese non sarebbe stato annunciato nessun simulatore di volo di rilievo... la MicroProse ci ha fatto sapere dell'imminiente uscita di 1943: Air War. Sembra che gli sviluppatori della Spectrum HoloByte abbiano fatto tesoro dei numerosi suggerimenti e commenti riguardo a 1942: Pacific Air War e abbiano usato tutte le informazioni raccolte per rendere il loro nuovo simulatore il più accurato e giocabile possibile. Invece di fare un semplice data disk, gli sviluppatori hanno intenzione di rendere il tutto molto differente da Pacific Air War. Aspettatevi quindi aerei tecnicamente migliorati (si ringraziano i tedeschi), nuove e varie missioni che punteranno sul bombardamento di strutture terrestri così come su duelli aerei eccetera.

Oltre a dare la possibilità di prendere parte alle missioni che ripercorrono gli eventi storici, European Air War offrirà anche un complesso editor per le missioni e la possibilità di prendere parte alla Battaglia d'Inghilterra. Il giocatore avrà anche la possibilità di scegliere se volare per i Tedeschi o per gli Alleati e potrà decidere con che grado entrare nel gioco: più sarà alto il grado, più controllo si avrà sulla campagna. Ciò vuol dire che si potrà scegliere se seguire il dettagliato piano di una missione oppure optare per il controllo dell'intera squadra di aerei decidendo chi far volare, per quale missione, che armi usare e infine mettere a punto la strategia e la tattica dell'intera forza aerea. Oltre a essere storicamente accurato, il gioco sfoggerà una fantastica grafica 3D, la possibilità di giocare testa a testa o in rete, con la possibilità di scegliere fra 20 differenti aerei e diverse missioni che includeranno un massimo di 32 aerei in volo contemporaneo. Il gioco uscirà quest'anno.



Dispacci

+++ Perfect Assassin
Come già detto nelle news del numero precedente, la francese Grolier sta lavorando a un innovativo gioco di ruolo fantasy ambientato in un mondo immaginario uscito dalla mente di Kev Walker (che recentemente ha lavorato a "Dredd: La legge sono io", il film di Stallone).
In ogni caso non è ancora stato realizzato niente del gioco, la Grolier afferma che Perfect Assassin sarà caratterizzato da splendide animazioni 3D in tempo reale e un ambiente ricostruito con tecnologie a cui il team ha lavorato per ben dodici mesi. Il gioco, che dovrebbe uscire alla fine di quest'anno, dovrebbe essere una specie di Alone In The Dark con combattimenti in tempo reale, centinaia di "telecamere" e le solite cose come il parlato, musiche e effetti sonori da CD.

+++ Crusader: No Regret
La Electronic Arts ha appena annunciato che Origin sta lavorando al seguito di Crusader: No Remorse, il successo dell'anno scorso. Fantasiosamente intitolato Crusader: No Regret, il sequel dovrebbe basarsi sulla stessa formula vincente del primo gioco, ovvero: grafica in alta risoluzione, tantissime armi, esplosioni e cose a cui sparare. La Origin sta pensando di implementare anche la possibilità di giocare in rete e vuole migliorare la sezione strategica del gioco. Si vocifera anche che l'engine potrebbe sfoggiare degli effetti di luce particolari sviluppati dalla Bullfrog e usati per Dungeon Keeper.

+++ Phantasmagoria 2
La Sierra ha rivelato di essere già al lavoro su Phantasmagoria 2 e assicura che sarà ancora più "grondante sangue" del suo predecessore. Non ci sono ancora molte notizie, ma sembra che, oltre alle scene gratuite di sesso, sangue e orrore, la Sierra sia intenzionata a inserire da qualche parte anche un po' di giocabilità. Se riusciranno a renderlo più simile a Gabriel Knight 2 allora, forse, abbiamo qualche speranza.

+++ FIFA 97
Sorpresaaa! La EA Sports sta lavorando al nuovissimo FIFA 97 e si è aggiudicata John Motson, Des Lynam e Andy Gray per le telecronache. Se vi state chiedendo perché ci sono tre telecronisti, la ragione è che la EA vuole fare le cose in stile "Madden" introducendo commenti con scambi di battute e le chiacchiere del dopo partita. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, questa volta i giocatori saranno fatti di poligoni texturizzati, saranno introdotti nuovi algoritmi di intelligenza artificiale e un innovativo metodo di controllo.

The Darkening ora Privateer

L'attesissimo e continuamente ritardato kolossal della Electronic Arts ha cambiato nome. Il "film interattivo" conosciuto come The Darkening, che inizialmente doveva uscire questo febbraio con la partecipazione di Clive Owen e quel tizio uscito da Rising Sun, che ha anche preso parte a Cat Eyes, è stato inevitabilmente sottoposto a qualche ritocco.

Nonostante tutto si vocifera che il progetto per Privateer 2 sia già in cantiere, ma il fatto che gli sviluppatori abbiano deciso di trasformare The Darkening nel sequel dell'amato best-seller e che ne abbiano ritardato l'uscita di nove mesi, dovrebbe far suonare più di un campanello d'allarme nel mondo dei videogiochi. Comunque l'EA sostiene che Privateer: The Darkening non è un vero e proprio seguito, ma piuttosto una "versione moderna" del classico simulatore di battaglie spaziali. Dovremo quindi aspettarci una versione migliorata che manterrà la giocabilità dell'originale, ma con una migliore grafica, una migliore trama e spezzoni di intermezzo in FMV di alta qualità che aggiornano questo gioco alle tecnologie odierne.

Fire Fight

L'Electronic Arts sta lavorando a un frenetico shoot 'em up isometrico con un alto dettaglio grafico e scrolling parallattico.

Come potete vedere dalle immagini, è terribilmente simile a molti degli shoot 'em up che attualmente si vedono girare su PlayStation, ma questo non è un difetto. In ogni caso, la cosa importante è che potrete far esplodere la gente e gli oggetti che vi stanno intorno come nei più classici shoot 'em up 3D e la versione che abbiamo visto girare è davvero buona.

Vi daremo maggiori informazioni appena possibile.

Magic: The Gathering

Nella speranza di ripetere l'incredibile successo mondiale del gioco di carte Magic: The Gathering, la MicroProse ha annunciato gli ultimi dettagli sulla sua versione digitale del gioco. Completamente indipendente dal gioco di carte, decisamente poco tecnologico, la versione per PC uscirà in due versioni: la prima sarà un'avventura per giocatore singolo ideata dal divino Sid Meier; la seconda sarà una versione on-line che permetterà ai giocatori di scambiarsi le carte e creare potenti mazzi, sfidandosi uno contro l'altro. Da quanto abbiamo capito, il gioco di Meier fungerà da introduzione per i principianti, dando la possibilità ai novellini di familiarizzare con la complessità e le strategie possibili mantenendo il gusto del gioco originale. Magic: The gathering è il prodotto dell'ingegno di una società americana conosciuta come The Wizards Of The Coast che è riuscita a vendere più di 500 milioni (!!!) di carte in tutto il mondo: ora si possono trovare fan di Magic ovunque, da Osaka a New York. Così come le varie serie di carte continuano a essere affiancate da nuove edizioni e serie speciali, la MicroProse spera di riuscire a riproporre questo fenomeno pubblicando espansioni in contemporanea all'uscita di nuove carte in modo da essere sempre al passo coi tempi. La versione per PC comprenderà tutte le carte esistenti così come una dozzina di inedite. Tutto questo a luglio.



»

Dispacci

+++ *OCEAN E INFOGAMES*
Due tra i più grandi produttori di videogame, l'inglese Ocean e la francese Infogames, si sono fuse diventando il più grosso produttore europeo e il quinto del mondo. Questo significa che ora avranno a disposizione un totale 400 team di sviluppo (senza contare le etichette affiliate): un enorme potenziale.

+++ *Altri seguiti*
Da quando la Papyrus (ora della Sierra) ha annunciato di essere al lavoro su NASCAR 2, la Impressions (anch'essa della Sierra) sta lavorando a Ultimate Soccer Manager 2 e la Looking Glass (non ancora della Sierra) è al lavoro su System Shock 2 e Star Trek: Voyager che non è un sequel e non sarà pubblicato dalla Sierra, ma dalla Viacom.

+++ *Die Hard Trilogy*
L'Electronic Arts ha appena firmato un accordo con la 20th Century Fox secondo il quale potrà distribuire tutti i prodotti della Fox Interactive fuori da Stati Uniti e Canada. Uno dei primi titoli sarà l'attesissimo Die Hard Trilogy che uscirà in maggio, seguito da The Simpsons Cartoon Studio, un gioco basato sulla famosa serie TV X-Files e l'imminente film Independence Day.

+++ *Lombard RAC Rally 3*
La Europress sta lavorando duramente a un nuovo gioco di rally intitolato Lombard RAC Rally 3. Non si sa ancora molto del progetto, ma i programmatori vogliono produrre un gioco che sia, come minimo, graficamente all'altezza dell'incredibile Sega Rally, ma più accurato per quanto riguarda il setup, i percorsi e i piloti.

+++ *La TriloByte va dall'EA*
La TriloByte, la compagnia responsabile di The 7th Guest e del suo seguito: The 11th Hour, sta per firmare un nuovo contratto con la Electronic Arts. La TriloByte è impegnata nella lavorazione di un nuovo "film interattivo" intitolato Clandestiny che, se il contratto verrà firmato, sarà il primo prodotto pubblicato dalla EA.

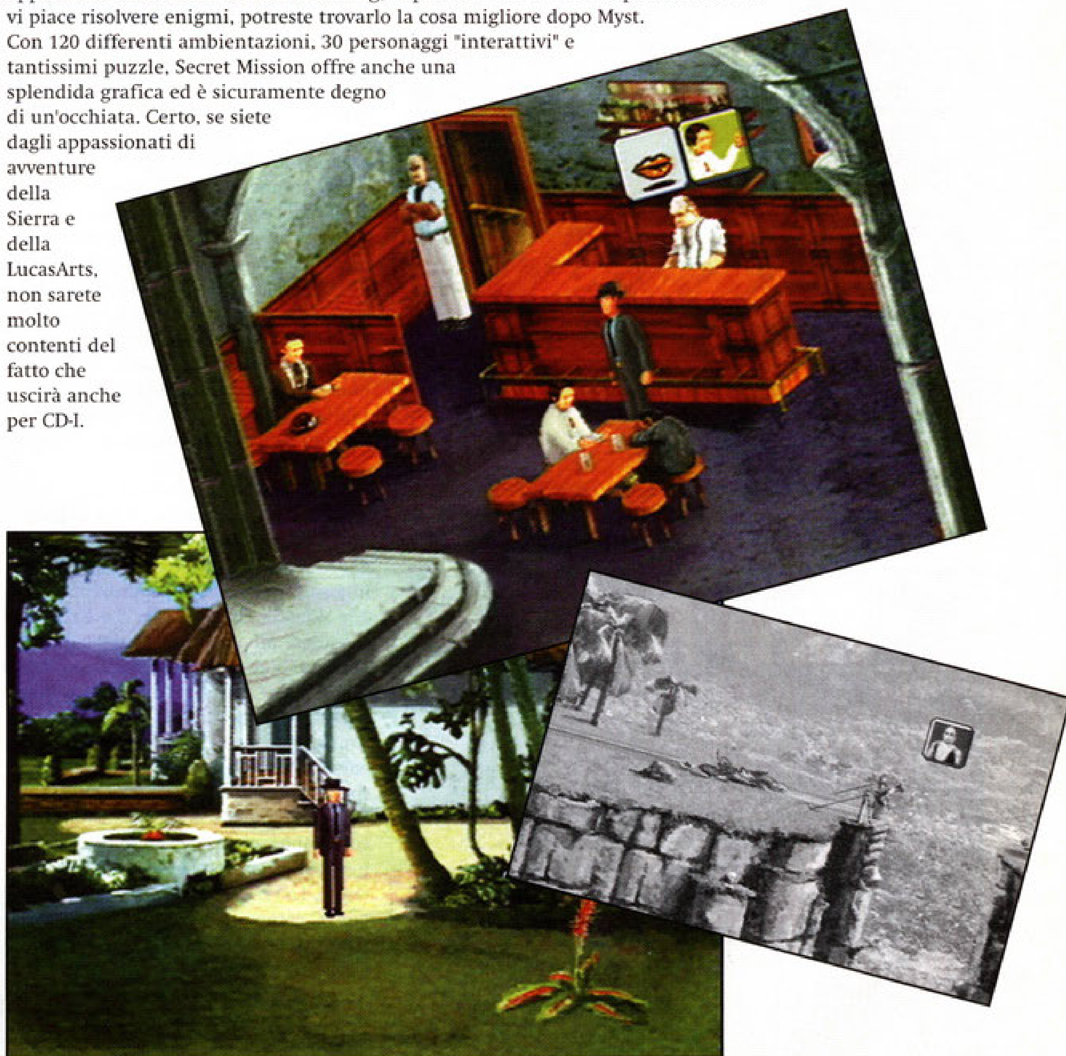
+++ *Duke slitta ancora*
L'attesissimo Duke Nukem 3D, che in origine doveva uscire il Natale scorso, è stato ancora rimandato. La versione shareware uscita un paio di mesi fa ha causato un rumore generalizzato fra i videogiocatori, nonostante il gioco (sviluppato dall'americana Apogee) debba vedersela con una dura concorrenza ora che è imminente una versione shareware del largamente superiore Quake. Duke Nukem 3D dovrebbe uscire il 17 maggio.

+++ *SimGolf*
La Maxis sta lavorando attualmente a un nuovo gioco di golf incredibilmente intitolato SimGolf che permetterà al giocatore di disegnarsi le proprie buche grazie ad un potente motore 3D, consentendo un controllo della mazza simile a quello usato in Virtual Pool della Interplay (in pratica: premere il pulsante e spingere il

Secret Mission

Vi siete appena svegliati in una stanza d'albergo con una sensazione di morte e senza ricordarvi nulla. Potrete fare affidamento solo sulla vostra arguzia e sulla misteriosa Natasha per scoprire chi siete...

Se questo vi suona come una qualsiasi domenica mattina allora Secret Mission, la nuova avventura di spionaggio sviluppata dai Microids, vi annoierà. D'altra parte, se siete sempre stati degli appassionati delle novelle di Ian Fleming, vi piacciono le avventure punta-e-clicca e vi piace risolvere enigmi, potreste trovarlo la cosa migliore dopo Myst. Con 120 differenti ambientazioni, 30 personaggi "interattivi" e tantissimi puzzle, Secret Mission offre anche una splendida grafica ed è sicuramente degno di un'occhiata. Certo, se siete dagli appassionati di avventure della Sierra e della LucasArts, non sarete molto contenti del fatto che uscirà anche per CD-I.



Q.A.D.

The Quintessential Art of Destruction (o Q.A.D.) è un assurdo shoot 'em up sviluppato dalla neonata Cranberry Source. E' ambientato in un futuro non molto lontano, nel quale il nostro pianeta è stato invaso da aspirapolvere, vampiri travestiti e agenti immobiliari alati. Gli ispettori delle tasse si sono impossessati del vostro computer e hanno rapito il vostro processore. Voi dovrete travestirvi da calamita (quelle che si attaccano al frigorifero) sconfiggere i venditori e... no, è troppo stupido per poter essere raccontato. Ciò che importa è che la Cranberry Source punta decisamente alla "giocabilità, giocabilità, giocabilità" e vogliono fare di Q.A.D. "un ritorno ai vecchi valori degli arcade utilizzando una tecnologia anni '90".

Inoltre il gioco utilizzerà il primo generatore casuale di scenari chiamato Beyond Landscape e Polar Sprout, un rivoluzionario motore sviluppato dalla stessa Cranberry Source. I giocatori potranno scegliere se giocare da soli contro il computer o sfidarsi in un testa a testa in rete, modem o BT Wireplay. Q.A.D. sarà pubblicato dalla Philips e uscirà in autunno.

The Gene Machine

L'avventura punta-e-clicca conosciuta come Sherrington Fox dei Divide by Zero (il team responsabile di Innocent Until Caught e The Orion Conspiracy) ha cambiato nome in The Gene Machine e uscirà in giugno. Il giocatore prenderà il controllo dell'eroe Piers e del suo servitore Mossop; la loro missione, ambientata nell'Inghilterra del 19° secolo, sarà quella di sconfiggere il malefico Dr. Disney, creatore di un diabolico marchingegno che combina due specie viventi diverse al fine di creare orribili mutanti. L'ambizione del dottore è quella di formare un vero e proprio esercito di mostri al suo servizio con i quali conquistare il mondo. Piers e il suo fido servitore, per salvare l'umanità, dovranno girare per il globo e usare la loro astuzia per debellare i piani del malefico dottore.

Il gioco comprenderà 120 venti bellissime ambientazioni disegnate a mano, personaggi squisitamente renderizzati e le voci di Sean Pertwee e Jeff Rawle. La sceneggiatura è stata scritta da Mark Leigh e Mike Lepine, autori di numerose serie televisive. The Gene Machine sembra sarà una divertente avventura in stile Discworld/Monkey Island. Chi lo sa, potrebbe anche entrare nell'elite di quei giochi considerati davvero divertenti.

Uscita prevista in giugno a opera della Vic Tokai.

Il ruolo di LucasArts

La leggendaria LucasArts ha appena annunciato i dettagli delle sue prossime uscite e, come previsto, due dei tre giochi per PC si basano sulla saga di Guerre Stellari. Per primo viene Jedi Knight, il seguito del famoso Dark Forces, quindi sarà la volta di Outlaws, un "action-adventure" in stile Spaghetti Western per finire con X-Wing Vs TIE Fighter che farà incontrare le forze del bene e del male per la prima volta nell'universo di Guerre Stellari. Jedi Knight: Dark Forces 2, l'attesissimo seguito di Dark Forces, riprende la storia esattamente dove la lasciava il suo predecessore, continuando a raccontare le vicende del giovane mercenario Kyle Kataran che nel frattempo è diventato un cavaliere Jedi. Forte della sua conoscenza, dovrà impedire a sette Dark Jedi di sprigionare la potenza di un camposanto segreto proteggendo allo stesso tempo il sacro ordine della Forza. Anche se Jedi Knight segue le orme del suo predecessore, l'introduzione del gioco in rete e la possibilità di ingaggiare combattimenti a suon di spade laser dovrebbero essere miglioramenti bene accetti. Non è ancora chiaro se la LucasArts opterà per dei personaggi poligonali (come Quake) o se manterrà il bitmap, ma in ogni caso, data la qualità del motore originale, è lecito aspettarsi qualcosa di veramente speciale.

Tutti coloro che hanno giocato a uno dei due giochi originali, dovrebbero aver ben chiaro in mente quanto sarà fantastico X-Wing Vs TIE Fighter. La LucasArts non ha ancora specificato quanto saranno migliorati i modelli delle astronavi, la grafica, la struttura delle missioni e via dicendo, così come non si sa ancora quanti giocatori supporterà il gioco; comunque i fan della saga dovrebbero gustarsi la possibilità di cimentarsi in un testa a testa contro un amico alla guida di un TIE Fighter nell'universo di Guerre Stellari. Per finire, e non ha niente a che vedere con Guerre Stellari, viene Outlaws, un'avventura che si ispira ai western di Sergio Leone degli anni '60. Diversamente dal famoso Full Throttle, uscito l'anno scorso, si è optato per una "cinematica" visuale in prima persona che permetterà al giocatore di esplorare il dettagliato ambiente pieno di personaggi con i quali interagire. Sarà presente l'opzione per il gioco in rete così come ci saranno tre variazioni di gioco e una succulenta trama imperniata su un tizio solitario che arriva in città cercando vendetta contro un potente ed affamato barone ferroviario e la sua posse di pistoleri assassini. Si dovrebbe trattare di un "System Shock incontra Full Throttle".

Dispacci

mouse in avanti per colpire la palla). Previsto per la fine dell'anno.

+++ ***GROLIER INTERACTIVE***

"Grolier Interactive : chi era costei ?" . Se a qualcuno di voi è sorta spontanea questa domanda, non preoccupatevi : non si tratta né di qualcosa di commestibile, né di una rinomata località turistica; ci troviamo semplicemente di fronte ad una delle numerose etichette minori che si apprestano a cercare gloria ed onori nel mondo informatico, rifilandoci una massiccia vagonata di nuovi prodotti che spaziano nei più diversi campi.
Il più interessante di essi sembra essere "Greg Norman Ultimate Challenge Golf", simulazione golfistica (ma va?) che vi darà la possibilità di scegliere se impersonare il celebre fuoriclasse o se sfidarlo sul green delle numerose buche disponibili. Le caratteristiche principali saranno la disponibilità di quattro diverse visuali (in 3D o dall'alto) e la presenza di un corso di golf realizzato da Greg Norman in persona.
Passiamo poi a "S.F.P.D.: Homicide", giallo in cui impersonerete un investigatore impegnato a risolvere un complicato caso di omicidio: spezzoni in full-motion video, immagini digitalizzate e colonna sonora su CD caratterizzeranno questo titolo interattivo ispirato a un caso reale estratto dagli archivi del dipartimento di San Francisco.
Di interattività si parla anche in relazione a "Terror T.R.A.X." : non dovrete far altro che aiutare l'ufficiale di un corpo di polizia speciale a risolvere misteri legati a mostri, fantasmi e vampiri...facile no?
Terminata la carrellata sui prodotti videoludici, passiamo all'analisi delle proposte multimediali. Si parte con "The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia" , opera che - come suggerisce il nome - ci permetterà di avere sempre a portata di click tutte le informazioni possibili relative alle più diverse discipline : storia, geografia, scienze, zoologia, sport, musica, ecc...
Per gli appassionati dei rispettivi generi, saranno disponibili anche "Science Fiction" (enciclopedia monotematica dedicata espressamente alla fantascienza) e "Elle, 2000 Recipes" (notevole raccolta di oltre 2000 ricette, per preparare le specialità culinarie di più di 40 paesi)(e qui, all'alba dell 3:45 di mattina puntualizzo come la visione di questo prodotto, piuttosto -chiamiamolo così- strano, abbia valso, dopo 20 minuti di corteggiamento alla PR della Grolier ben 3 inviti per il party più bello di quest'anno, con sommo dispiacere di chi purtroppo è rimasto senza! NdBDM) .
Ricordo, infine, che ai più piccoli saranno dedicati "Circus" e "How would you survive ?" : mentre il primo titolo viene presentato come il più bel cartone animato interattivo per esplorare il mondo del circo (? !), il secondo prodotto vi permetterà di ripercorrere le tappe fondamentali della storia di Egizi, Vichinghi ed Aztechi.

A CASA DEI... CRITERION STUDIOS

Quando abbiamo detto a Charlie Brooker che lo avremmo spedito tutto spesato alle isole Canarie per dare un'occhiata a una nuova software house chiamata Criterion Studios, ha fatto i salti di gioia. Solo un boccalone come lui ci sarebbe cascato.



Ecco David Lau-Kee. È il capo fac-totum dei Criterion. Dal vero ride molto di più

Ecco il "ritratto d'artista" che rappresenta l'aspetto futuro di "Dive"

Criterion Studios. Ne avete già sentito parlare? Dubito. Cosa sono quindi? Sono una piccola software house che si è limitata a rilasciare giochi di guerra con oscuri vermi pelosi o simulatori gestionali di panetterie? No. Ah, forse hanno semplicemente cambiato nome, forse prima si chiamavano "Microsoft"? Neanche. Hmmm. Allora, forse, ma proprio forse, sono un magico e invisibile sviluppatore di giochi che compare sulla terra ogni 1000 anni e quindi riscompare in un batter d'occhio? No, adesso stai diventando ridicolo.

Il motivo per cui non avete mai sentito parlare dei Criterion Studios è piuttosto semplice: è probabile che fino ad ora non abbiate mai né visto i loro giochi né avuto il piacere di giocarci. Però è probabile anche che abbiate già avuto modo di sperimentare il loro lavoro: si tratta infatti della gente responsabile del "RenderWare", un potente motore grafico tridimensionale per il PC. È stato già utilizzato per ogni sorta di programma, dai giochi di azione ai nuovi plug-in VRML* per Netscape. E sicuramente avrete sentito almeno parlare della società madre, la Canon.

Al mio arrivo al quartier generale di Guildfort, mi hanno presentato il responsabile pubbliche relazioni dei Criterion, Maria Johnson e il direttore generale David Lau-Kee. Dopo una breve discussione su un vicino pozzo per l'irrigazione (da cui quelli dei Criterion hanno avuto ordini di stare alla larga dopo aver fatto una chiassosa e improvvisa baldoria di celebrazione un paio di settimane prima), mi hanno fatto visitare l'edificio, offrendomi una panoramica delle prossime novità.

La prima cosa che si nota durante il giro per gli uffici dei Criterion Studios è lo spazio vuoto. C'è abbastanza spazio per ospitare un torneo di calcetto. La Canon evidentemente ha molta fiducia nelle loro capacità di sfornare diversi titoli con la T maiuscola e ha già piani di espansione. Lau Kee è convinto che il primo lotto di rilasci della società sia estremamente importante in quanto saranno proprio questi primi titoli a fare o distruggere il nome della società.

Come vi aspettereste da una società costruita sui punti forti di un software tridimensionale, non ci sono in vista giochi con piattaforma 2D. C'è invece un trio di giochi di azione tridimensionali che già sembrano piuttosto succosi. Il primo a essere rilasciato sarà un gioco tratto liberamente dall'arcade classico della Williams, Defender. Scorched Planet, come si chiamerà, vede il giocatore combattere furiosamente in una serie di paesaggi diversi, tentando con tutte le forze di salvare la razza degli abitanti di un pianeta umanoide da uno stuolo di bestie aliene predatrici, note come i Voraxian. Dal punto di vista grafico, il gioco è abbastanza simile a Magic Carpet o a Terminal Velocity, sebbene gli elementi statici siano più di quanti riusciate ad

immaginare. David ci tiene a sottolineare gli elementi tattici del gioco. Per risultare vittorioso, il giocatore dovrà infatti allenare le truppe, ingannare gli invasori per farli attaccare le aree sbagliate e usare un'ampia varietà di veicoli diversi. Il principale veicolo che controllerete sarà inoltre in grado di trasformarsi in un veicolo da combattimento volante e in un carro armato per dune, e capire quando e dove è l'ora di fare la metamorfosi avrà un'importanza primaria. Il motore, naturalmente, si basa sul sistema RenderWare e permette ogni tipo di effetto speciale, tra cui ombreggiatura in tempo reale e terreno di gioco estremamente realistico. Come è ormai d'obbligo per uno shoot 'em up tridimensionale, questo gioco supporta anche una modalità per il gioco in rete che consente il collegamento nei cieli intergalattici di un numero massimo di otto giocatori.

Mondo sottomarino

A questo punto ci facciamo un po' di scale e andiamo a curiosare il secondo gioco di strategia dei Criterion in corso di sviluppo, zeppo di atmosfera acquatica e di alcuni dei più entusiasmanti pesci a poligoni complessi mai visti. Temporaneamente intitolato "Dive", si svolge in un mondo subacqueo in miniatura scosso da una devastante guerra civile. Per rendere le cose più complicate, il mare in cui questo mondo vive viene inquinato da... il resto dell'umanità. La vostra missione, se la accettate, è quella di riportare l'armonia nel vostro mondo, tentando allo stesso tempo di pulire un po' le abitudini degli enormi abitanti della terra ferma. Non abbiamo dubbi che verranno fatti paragoni con l'imminente Creation della Bullfrog. La qualità della grafica della versione non ancora finita di Dive fa però già capire che l'altra software house di Guildford dovrà lavorare duro se vorrà vincere la gara. È arrivato il momento dell'asso nella manica di David. Il titolo definitivo per il rilascio risponde al nome di Aqua 'Tak. Prima di mostrarmi il gioco, mi assicura che contiene la grafica 3D più fluida mai vista in un gioco per PC. Parole sicure, e quando vedrete girare il gioco capirete il perché. Aqua Tak è una competizione senza pari: "Ridge Racer senza powerboat" come lo definisce David, e gira con un frame rate da mal di mare in una risoluzione mozzafiato 640x480, senza dover investire in una di quelle costose e rischiose schede acceleratrici 3D. Il gioco è ambientato in un mondo futuro in cui i poveri sono considerati una forma di vita inferiore e vengono tenuti al loro posto senza mezze misure da una classe regnante superiore. L'unico modo per i poveri di passare dalla parte dei ricchi è quello di iscriversi a una competizione sportiva all'ultimo sangue, sullo stile della famosa gara delle powerboat.

Il vincitore raccoglie alti riconoscimenti mentre i perdenti finiscono come mangime per i pesci. A parte la capacità di sbattere gli avversari contro le rocce, sono presenti anche distrazioni sotto forma di spettatori sadici e un po' troppo scalmanati che fanno pratica di tiro al piattello contro voi. Sebbene ci sia naturalmente ancora molto da fare prima del rilascio, il gioco sembra già promettere un bel po' di agitazione per il suo rilascio.

Ecco quindi cosa sono i Criterion Studios. Dalle prove esibite, i ragazzi sono più che consapevoli del fatto che i nuovi arrivati devono offrire qualcosa di nuovo ed entusiasmante se vogliono essere notati. Speriamo quindi che i prodotti finiti mantengano le promesse. Scorched Planet, il primo titolo, sarà presto nei negozi. Non perdetevi la recensione completa sul prossimo numero.

Criterion Studios

LA GLORIA



La Passione

Il primo, unico, eccezionale gioco ufficiale della UEFA CHAMPIONS LEAGUE. La tua grande occasione per giocare contro le più importanti squadre e i migliori calciatori europei.

È vero calcio, e con l'esclusivo sistema Tacti-Grid™ potrai avere il massimo controllo sui giocatori.

- Include tutte le squadre e i giocatori dell'edizione 1995/96.
- Possibilità di aggiornare e aggiungere la propria squadra alla competizione.
- Modalità arcade o simulazione con le reali caratteristiche dei calciatori.
- Fino a 4 giocatori.

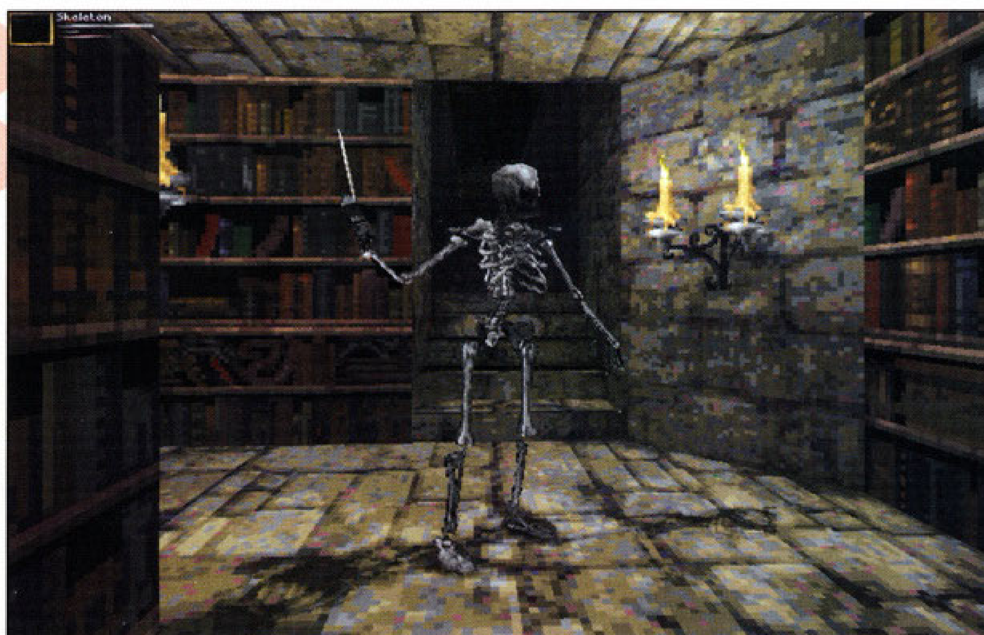


AFC Ajax Amsterdam
Aalborg BK
ASPN Legia Warszawa
Blackburn Rovers
BV Borussia
FC Juventus Torino
FC Nantes
FC Porto
FC Spartak Mosca
Ferencvarosi Torna
Glasgow Rangers FC
Grasshopper Club
Panathinaikos
Real Madrid CF
Rosenborg BK
Steaua Bucarest

PHILIPS **PC** CD-ROM

Into The Shadows

Into The Shadows è uno di quei giochi annunciati da ormai più di un anno. John Davison dà una prima occhiata ad un gioco che mescola generi diversi, elevando i giochi a poligoni complessi ad un livello superiore. Si rivelerà il prossimo grande mito?



Sembra che ci siano molte creature diverse che vi compariranno davanti, ma non sappiamo ancora con certezza se vi attaccheranno una alla volta, o tutte insieme...

Un anno fa, improvvisamente, dal nulla è apparsa la Scavenger. Senza fanfare, senza aria fritta pubblicitaria, niente di niente... semplicemente erano lì. Hanno affittato uno stand enorme all'E3 di Los Angeles (la grande esposizione del settore dei giochi che si tiene ogni anno nel mese di maggio) e hanno sorpreso tutti non solo con la loro presenza, ma soprattutto con quello che molti ritenevano "il miglior gioco dell'esposizione". Into The Shadows è il gioco sul quale la Scavenger ha plasmato la propria reputazione, passando dal ruolo di sconosciuta a quello di "sviluppatore di punta" nel giro di una notte, con tutti i produttori che improvvisamente avrebbero fatto carte false per distribuire i suoi giochi. E chi può dar loro torto. Nonostante l'atmosfera di segretezza che aleggia, le informazioni su Into The Shadows (e su alcuni altri prodotti di questo team) sono presto sgusciate fuori per essere pubblicate dalla stampa, sempre in agguato con la lingua fuori.

Ed eccoci qui... Con la lingua fuori

Non succede spesso che esca qualcosa in grado di catturare l'attenzione di tutti. A quanto mi ricordi, a parte Quake, l'ultimo gioco che ci ha fatto andare in brodo di giuggiole è stato Dungeon Keeper e prima... uh oh... ehm... forse Command & Conquer.

Dettagli

Sviluppatore: Scavenger

Produttore: GT Interactive

Supporto: CD-ROM

Uscita: Estate/Autunno



Tutta la grafica è in alta risoluzione, con colori a 32 bit e un frame rate di 30 fps. Decisamente splendido, non credete?



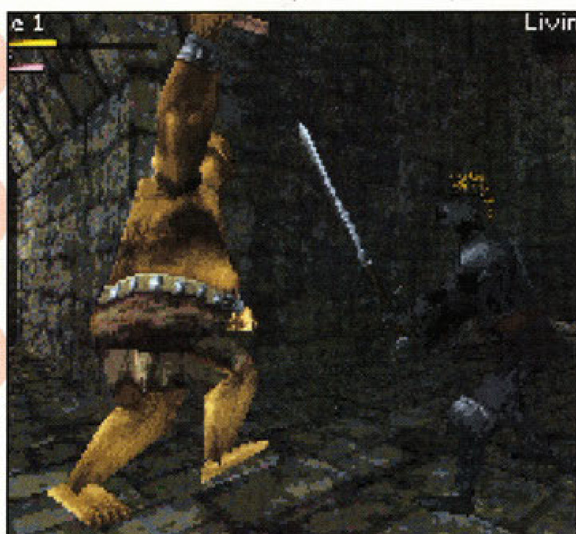
Questi "brodi" probabilmente vengono bolliti solo due o tre volte all'anno e quindi non è troppo azzardato affermare che Into the Shadows fa parte dell'elite. Ma si può sapere di cosa si tratta? Le riviste (noi compresi) propinano ormai da secoli informazioni vaghe e ambigue sul gioco, ma per essere onesti nessuno sa dove sbattere la testa. Sapevamo che sarebbe stato una festa di poligoni complessi in texture mapping, ma non era affatto chiaro se sarebbe stato emulo di Quake/Duke Nukem o leggermente diverso. Per dire la verità, se fosse stato come il primo, non ci saremmo sbattuti molto. Diciamolo chiaro e tondo: non c'è bisogno di cloni del genere, o no? No, invece, fortunatamente, è un po' diverso...

Intelligenza estrema

La Scavenger ci tiene a sottolineare che la propria creatura è molto più intelligente di tutti gli altri prodotti esistenti. Va bene, sembra incredibilmente eccellente se guardiamo le schermate, ma se lo guardiamo in azione sembra ancora meglio. Dal punto di vista dell'animazione, la squadra lavora per ottenere un frame rate di 30 fps in alta risoluzione su un Pentium ben provvisto. Non è ben chiaro cosa significhi quel "ben provvisto"... speriamo che intendano un P75, eh? Ma è improbabile. Credo che sarebbe ingenuo aspettarsi buone prestazioni persino su un P90 con 16 Mb.
Tutto questo è bello e simpatico, ma... il fatto è che c'è anche di meglio. La Scavenger ci tiene anche ad evidenziare che Into The Shadows è stato prodotto con lo scopo di sfruttare la modalità a colori a 24 bit offerta dalle più avanzate schede grafiche, il che significa che il gioco girerà con migliaia di colori invece dei soliti 256. Le conseguenze sono due: primo (e più ovvio) le cose sembreranno più realistiche e secondo gli oggetti costruiti sui poligoni complessi potranno avere un aspetto meno angolare e "poligonale" grazie all'utilizzo dell'anti-aliasing sugli angoli. Ecco dunque cosa significa alta risoluzione, colori a 24 bit, ambienti a poligoni complessi e personaggi che girano a 30 fps su un Pentium. Per dindirindina!
A parte tutto ciò, ci hanno assicurato che ogni cosa nel gioco è stata modellata in 3D "reale". Quindi tutto occupa uno spazio tridimensionale nell'ambiente di gioco e tutti gli scontri, i movimenti, le battaglie e le altre, ehm, "cose" avvengono proprio come ve lo immaginereste, se ci siamo capiti. Il 2D di Doom è storia passata... qui siamo più vicini a Quake, a parte il fatto che, da quello che abbiamo visto, i personaggi sembrano più dettagliati.

ambizioso, ma sicuramente diverso.

Come è ormai di moda nei giochi per PC, l'enfasi è stata posta sullo schema di gioco basato sull'azione, diversamente da quanto avviene nei giochi più tradizionali, e il tutto è stato realizzato in grande stile. Se fossi obbligato a scrivere un commento all'osso sullo stile di Into The Shadows, direi che è un



(Sopra) Il vostro guerriero comincerà vestito con roba semplice, ma man mano che proseguirete nell'azione troverà pezzi di armatura e nuove armi con cui difendersi.





Intelligenza Direct Draw

Sebbene Into The Shadows sia stato progettato sia per DOS che per Windows 95, è interessante notare che si tratta di uno dei primi giochi creato specificamente con l'ausilio del nuovo tool software Direct Draw della Microsoft. Cosa significa per chi gioca? Mah, in pratica che a) chi possiede Windows 95 si divertirà molto di più e b) a meno che non disponiate di una scheda grafica sensazionale (cioé non di qualcosa con appena 1 Mb a bordo) il gioco sarà più lento di qualcosa di lento che ha deciso di prendersela comoda.

misto tra Fade To Black e FX Fighter, in un'ambientazione medievale/fantastica. Capito? È zeppo di fantasmagorici poligoni complessi in texture mapping e vanta alcune delle funzioni più intelligenti e fantasiose mai viste. Immaginatevi una specie di look da telecamera mobile alla Fade To Black e quindi immaginatevi un mucchio di personaggi che sembrano appena tirati fuori per le orecchie da Tekken o da quel nuovo arcade che risponde al nome di Soul Edge. Quindi, una volta fermata nella mente questa immagine grafica basilare, possiamo passare allo schema di gioco.



Carino... Ma di cosa si tratta insomma?

In pratica giocherete nel ruolo di un giovane guerriero che entra in un castello in cerca di avventura. Durante la vostra passeggiata, scoprirete che lo schema di gioco assume due sembianze differenti. L'aspetto superficiale assomiglia vagamente ad una versione tridimensionale di Golden Axe o di Final Fight o simili: un bel beat 'em up complesso in cui gironzolerete su e giù raccogliendo armi su armi (tra cui spade, asce e altre amenità medievali) e pezzi di armatura. Non male e originale, direi. Ma sotto le spoglie semplicistiche si cela l'elemento "avventura", grazie al quale scoprirete che dovrete esplorare il castello per risolvere un sacco di enigmi che vi regaleranno diversi oggetti. Immagino che, se ci riflettete un po', giungerete alla conclusione che si tratta di una specie di gioco a ruoli, dove tutto il combattimento avviene come in un picchiaduro di alta qualità. Si preannuncia super-eccezionale, non credete? L'unica cosa, purtroppo, è che non abbiamo assolutamente idea di quanto dovremo aspettare per metterci le mani sopra. Esattamente come quelli della iD, la Scavenger ci tiene a fare tutto il possibile affinché il gioco venga fuori al meglio. Sanno che la tecnologia di cui sono in possesso è avanti anni luce rispetto a quanto disponibile al momento e quindi possono farci rimanere sulle spine fino a quando tutto sarà effettivamente pronto. Ovviamente, vi terremo informati sull'uscita prevista, rigirandovi ogni informazione che ci giungerà nei prossimi mesi.

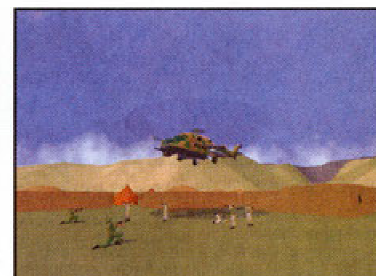




Hind

La Digital Integration lavora da tempo al seguito di Apache Longbow. Simon Bradley, appassionato °di eliche e di tutto il resto, gli dà un'occhiatina veloce


L'aspetto globale è simile ad Apache, forse un pochino più brillante



La Digital Integration, come probabilmente ricorderete, è stata osannata da tutti (non ultimo, da me) per lo splendido Apache Longbow. Sembra che abbiano del talento da vendere e quindi dopo aver risolto alcuni bug di Apache, hanno prodotto qualcosa di addirittura più interessante. L'Apache è decisamente OK, ma il problema è che tutti riescono a realizzarlo bene. Sebbene gli elicotteri sembrino incredibilmente allo moda attualmente, e almeno per quanto mi riguarda sono buone notizie, il mercato non riuscirebbe a sopportare molti altri giochi identici. Per questo motivo, la DI ha deciso di realizzare qualcosa di diverso e il risultato è Hind. Qualcuno una volta ha suggerito che gli elicotteri da combattimento potrebbero essere paragonati ai pony che girano in motorino per le città. I motociclisti consegnano infatti le buste su brevi distanze, come l'Apache, e ogni tanto vengono stirati dalle automobili. Continuando nella similitudine, i camioncini che consegnano i pacchi ordinari possono essere paragonati all'Hind. In pratica consegnano tanti pacchi e pacchetti, non solo il vostro, in qualunque località del mondo, facendo a pezzi qualunque cosa capiti loro tra le ruote. L'Hind è un vero elicottero con armamento pesante. È brutto come il peccato, si comporta come un autobus e spaventa a morte chiunque si trovi sul suo percorso. Ma, ancora meglio, non trasporta solo cose, ma anche truppe. Spesso infatti si dice che, indipendentemente dalla robustezza dell'aeroplano, non potrete mai conquistare e mantenere un terreno senza truppe. Anche se in alcuni casi la Guerra del Golfo ha smentito questa affermazione, fondamentalmente la conquista del territorio spetta ai soldati, non alla forza aerea. La DI vi offre l'opportunità di volare su un Hind-E, la principale versione in servizio con le forze russe/sovietiche. L'Hind-E ha partecipato a migliaia di azioni in Afghanistan come tutti gli altri mezzi sovietici e si è dimostrato particolarmente pratico per alcuni tipi di missioni. Sfortunatamente si è anche dimostrato particolarmente imbranato in altre. Avrete la possibilità di posizionare mine, raccogliere le vittime, inserire truppe Spetzatz, distruggere convogli nemici e recuperare le truppe dopo le missioni. Hind è ottimo per queste cose. Vi capiterà anche di dover combattere contro altri elicotteri, soprattutto l'Apache. Siamo onesti, l'Hind non è fatto per i





Dettagli

Sviluppatore: Digital Integration
Produttore: Digital Integration
Format: CD-ROM
Uscita: Estate

combattimenti ravvicinati. Sarebbe come partecipare a un rally con un Transit. Un sacco di risate, ma alla fine poca competizione.

Tuttavia l'idea di inserire un elicottero con trasporto merci in un gioco non è nuova. LHX e Gunship 2000 contengono entrambi il Blackhawk, e LHX sicuramente prevedeva anche missioni di recupero delle vittime e delle truppe. La vera differenza con Hind è il modo in cui le truppe vengono trattate. Invece di stare lì fermi ad aspettarvi, i soldati in questo gioco scaveranno trincee, vi garantiranno una copertura e correranno verso di voi. E naturalmente non nel vecchio modo. Questi ragazzi verranno attorno al velivolo, evitando l'elica e correranno verso la porta. Nel giusto modo. In effetti, se guardate l'azione dall'esterno, vedrete le porte aperte e gli uomini che saltano dentro. Ogni personaggio è animato separatamente e potrete indovinare cosa vi sparerà addosso il nemico solo guardando in che modo tiene in mano l'arma. La giuria deve ancora deliberare però sul comportamento della gente quando viene uccisa. Probabilmente cadono semplicemente distesi in modo disordinato, e quindi quelli di voi che si aspettano sangue raggrumato in stile Doom rimarranno delusi. Allo stesso modo, dato che ci saranno missioni con aree vietate, non avrete la possibilità di uccidere i civili. Almeno non attualmente. Ci saranno almeno tre aree di campagne in cui infuriare. L'Afghanistan è probabilmente la più controversa e la Di ha peccato di troppa prudenza basandola su una campagna storica, in modo da non poter essere accusati di essere prevenuti. Ci sarà una campagna in una delle repubbliche indipendenti che sarà piuttosto subdola se vorrete essere politicamente corretti, ma probabilmente lo scenario più corrispondente alla realtà sarà una campagna in Corea dove l'azione aria-aria avrà il sopravvento e dove avranno luogo le sessioni a più giocatori.

Come potete già vedere dalle schermate di accompagnamento, la grafica è molto simile a quella di Apache. Niente di male in questo, credo, e il vantaggio sta nel fatto che i due giochi possono essere collegati e giocati uno contro l'altro. Le pietre miliari del mondo sono molto dettagliate e le misure sembrano esatte. Il modello di combattimento è al centro dell'attenzione e per realizzarlo si sono avvalsi dell'assistenza di un pilota di elicottero che ha realmente pilotato un Hind. Sfortunatamente non sono riuscito a mettere le mani sul prodotto finito e posso solo dirvi che così com'è è fondamentalmente a posto, ma necessita ancora di molto lavoro.

E, cosa importante per un simulatore di questo genere, ci saranno vere opzioni di rete fin dall'inizio, sebbene purtroppo non saranno presenti funzioni per quattro giocatori, due contro due. Sembra che attualmente questo obiettivo sia troppo arduo da realizzare, forse sarà possibile in futuro. Saranno inoltre incluse le normali opzioni modem e per interfaccia seriale, e quindi sarà molto semplice collegare Apache e Hind e combattere testa a testa. Finora, come per Apache, non sono disponibili opzioni comuni di rete.

In breve, Hind sembra un simulatore veramente interessante. So che molti di voi esclameranno "Accidenti, che bella campagna politica di parte". Ma credetemi, sono state aggiunte molte nuove funzioni che potrebbero finire per far marciare il mercato dei simulatori verso una nuova direzione. Coinvolgere in modo massiccio le truppe di terra nell'azione rappresenta il primo passo verso una campagna terra-aria giocata in rete, una soluzione che soddisferebbe quasi tutti.

(Sopra) Non conoscete il cirillico? Allora prima di decollare leggete il manuale



(In basso a sinistra) L'uomo invisibile è stato arruolato per pilotare l'Apache negli scenari riferiti alle missioni singole

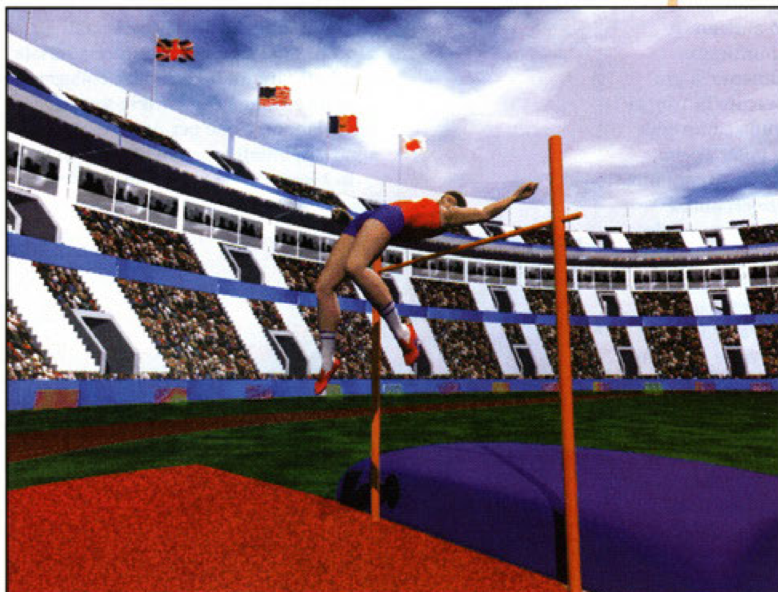
(Sotto) Tutti i personaggi sono completamente animati e interagiscono sia tra di loro che con lo scenario



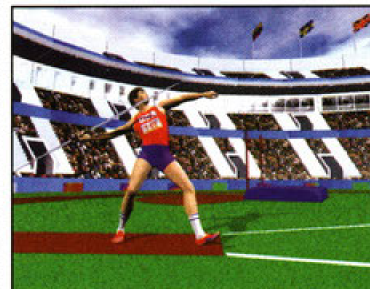


Daley Thompson's World Class Decathlon

La febbre olimpica si prepara ad invadere il mondo. Paul Presley, atleta nelle gare sportive dei 200 metri ai tempi delle scuole, indaga.



(A sinistra) Il resto del mondo si faccia una bella risata per questo gallese che legge le istruzioni del limbo capovolte

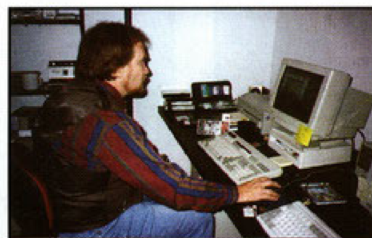


Gavettoni, verruche prese in piscina, giocare a calcio nel parco con i maglioni al posto delle porte, otto giovinastri attorno a un Commodore 64 che giocano a Summer Games della US Gold. Vecchie immagini dei giorni della mia (e sicuramente anche vostra) infanzia. Non torneranno più, credetemi. Mah, forse una sì: l'ultima. Con un tempismo che farebbe ammutolire persino Pippo Baudo, la Interactive Magic si sta approntando a rilasciare un gioco di Decathlon per più giocatori proprio per le prossime Olimpiadi, associandolo al nome di uno degli eroi sportivi più amati. Esatto. Sara Simeoni's World Class Decathlon è prossimo sui vostri schermi. Hmmm, cosa? Oh, scusate. Ehm, Daley Thompson's World Class Decathlon è prossimo sui vostri schermi. Heh, scusate ancora.

Muscoli e cervello

Chiunque sia cresciuto in compagnia di un computer a 8 bit, ricorderà sicuramente i vecchi giochi Daley Thompson, con joystick che si muovevano all'impazzata, tastiere che martellavano, e zeppi di tensione. Questi giochi si erano rivelati un boom sia per le industrie di cerotti per le dita, sia per i produttori di joystick. La Media, la società di sviluppo responsabile del gioco, spera di risvegliare lo stesso spirito di intensa partecipazione, introducendo allo stesso tempo l'elemento strategico che nelle dure gare di atletica viene spesso trascurato. Questo non significa che avrete a che fare con il primo simulatore sportivo a esagoni complessi, ma piuttosto che dovrete preoccuparvi non solo di ottenere buoni risultati in ognuna delle dieci discipline, ma anche di concentrarvi per mantenere il vostro omino personalizzabile in forma e in buona salute durante tutto il torneo. Dovrò forse fare un terzo tentativo con il lancio del disco o risparmiare parte delle mie riserve energetiche per gli



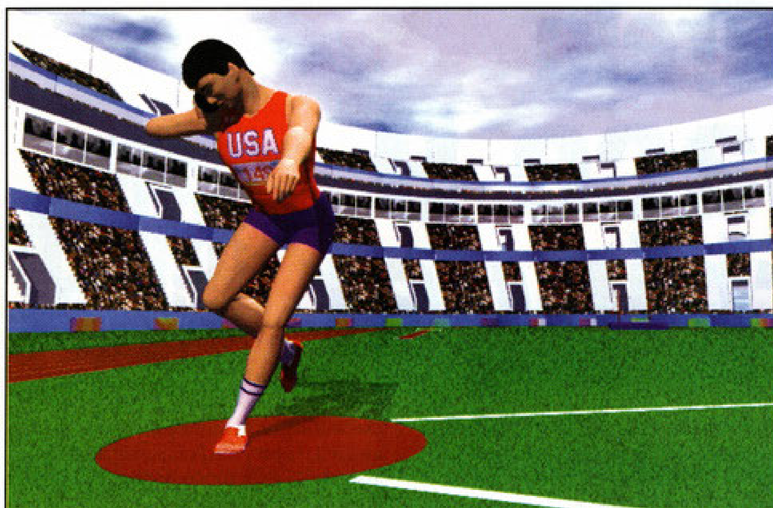


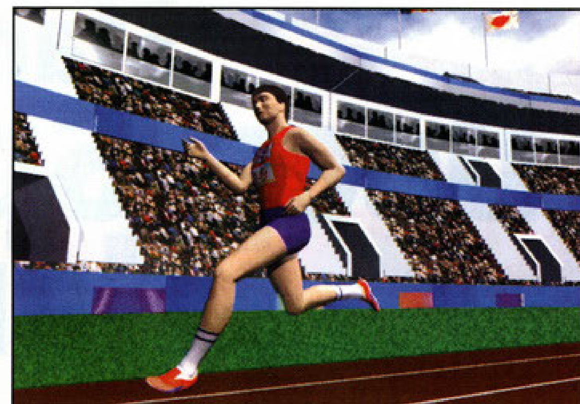
(A sinistra) Bob Fiorini, il project manager di Decathlon, un duro lavoratore. Queste e altre immagini rare, disponibili in numero limitato, possono essere ordinate telefonando ai seguenti numeri...

(Più a sinistra) Il team della Holy Mackerel! Media e i ragazzi della DMA Inc. alcuni momenti dopo. Rivalità interna? Noooo...

La biografia di Daley

1958 Nasce. Celebrazioni e festeggiamenti
1980 Batte il record mondiale di Decathlon. Vince l'oro olimpico. Ancora più celebrazioni.
1984 Vince il secondo oro olimpico. Stabilisce il nuovo record mondiale. Festeggiamenti per tutta la notte.
1989 Rompe i rapporti decennali con il partner Terry McCann, per allearsi con il nipote Ray (N.d.R. era Arthur Daley).
1992 Presenta in coppia con un altro presentatore The Weekend Show su BBC1. Festeggiamenti contenuti.
1993 Non fa parte nella nuova serie di We Are Detectives (N.d.R. Quelli erano i Thompson Twins).
1994 È protagonista di Howard's End con Anthony Hopkins (N.d.R. - sospirando - era Emma Thompson).
1995 Passa da edizione domenicale a edizione giornaliera .
1996 Oh oh. È protagonista di un gioco di Decathlon per computer (N.d.R.: No, ma davvero???)
1996 e mezzo Ehm, eccoci qui.





(A sinistra) La musica Disco fa il suo grande rientro nel mondo del Decathlon...

imminenti 100 metri? L'ultimo tentativo al salto con l'asta sarà sufficiente per superare l'eliminatoria o devo forse fare un altro tentativo e rischiare così di perdere il risultato ottenuto? Inizierete ogni gioco assegnando punti alle diverse abilità del vostro atleta. Volete avere un lanciatore forte oppure preferite più agilità? In questo modo potrete forgiare ogni atleta secondo i vostri punti di forza e i vostri punti deboli. In più non va trascurata la possibilità di miglioramento durante il gioco. Completando il Decathlon, il vostro atleta riceverà un bonus da aggiungere ai punti correnti. In questo modo potrete continuamente migliorare il vostro punteggio, i vostri tempi e le distanze percorse, e magari diventare abbastanza bravi da contrastare qualcuno dei 25 avversari storici che vi aspettano. Tra di essi ricordiamo luminari olimpici quali Bruce Genna, Dan O'Brien e lo stesso Daley. Per ognuno di essi sono stati accuratamente inseriti nel gioco i risultati ottenuti e quindi ogni atleta avversario rappresenterà una sfida unica e sempre diversa. In pratica significa che Daley vi stracccerà in tutto tranne che nel lancio del disco, dove è quasi una mezza calzetta.

Accuratezza prima di tutto

Oltre che sui campi di gara, Daley compare anche in tutto il resto del gioco in brevi spezzoni Fmv, per dare consigli su ogni disciplina e ridere quando sbagliate. Le sequenze sono state tutte filmate usando la tradizionale tecnologia dello schermo blu a Leicester, patria di Q Broadcasting, la società responsabile di molte telenovelas e programmi di successo per l'emittente inglese Bbc, tra cui la pubblicità dei Power Rangers. Un pedigree di tutto rispetto (Ahem Ndr). Inoltre Daley è rimasto a disposizione per tutto il processo di progettazione del gioco (così come Bruce Genna, la star americana del Decathlon) per assicurare che i programmatori riuscissero a ottenere la maggiore accuratezza possibile.

Oltre all'accuratezza intrinseca, la Holy Mackerel! ha collaborato con la Dallas Multimedia Inc. alla produzione di una grafica precisa e mozzafiato (la collaborazione tuttavia non sorprende più di tanto, se considerate che le società hanno l'ufficio in comune). Sebbene non molto famosa né in Inghilterra, né in Italia, la Dma Inc. si è invece guadagnata un'ottima fama e molti riconoscimenti negli Stati Uniti come fornitore di animazioni e immagini computerizzate per ogni genere di agenzia pubblicitaria, di PR, e per telefilm per la TV. Questo significa che ci verranno propinate figure umane completamente renderizzate che corrono, saltano, volteggiano e lanciano il giavellotto proprio come gli atleti veri.

La vera soddisfazione deriva però dal fatto che il gioco supporta diversi giocatori, e attualmente si prevedono tre o quattro giocatori per computer, mentre è in fase di sviluppo una successiva versione in rete. Sono lontani i giorni in cui dovevate accalcarvi attorno al monitor, spingendo via i vostri amici dalla tastiera nel momento cruciale di ogni gara, coprendo gli occhi degli altri proprio quanto stavano per lanciare il giavellotto e "per sbaglio" staccare la spina dalla presa di corrente nel momento in cui il vostro atleta sbagliava senza possibilità di appello. Ahh, che libidine.

(In basso) Lo stadio olimpico in tutta la sua meraviglia... mentre sulla destra vediamo come è adesso nella realtà



Dettagli

Sviluppatore: Holy Mackerel! Media

Produttore: Interactive Magic

Supporto: CD-ROM

Uscita: Giugno/Luglio



Armi e spari

Il mondo del Decathlon è stato recentemente scosso fino alle fondamenta, quando due dei personaggi principali si sono scontrati sulla domanda del momento: un atleta deve tentare di anticipare lo sparo del via o deve aspettare di sentirlo? Durante il filmato della versione statunitense del gioco (dove la star americana di Decathlon Genna sostituisce Daley), Genna impartisce ai giocatori il seguente consiglio: "Cercate di anticipare lo sparo del via per avere un vantaggio immediato". Thompson, invece, la pensa diversamente. "Non tento mai di anticipare lo sparo", insegna durante il filmato "si potrebbe causare una falsa partenza". Il dibattito infuria (N.d.R.: Tu sei matto).





Star Trek: Deep Space 9 Harbinger



Era inevitabile che dopo il successo di A Final Unity, apparisse un'altro seguito di Star Trek basato sul seguito di Star Trek... Vediamo un po'...

Deep Space Nine è stato lanciato nel 1992 come un nuovo elegante braccio dell'industria di Star Trek. Ambientato nel mondo famigliare di ST: The Next Generation (condotti al plasma, emissioni al tachione, i respingenti di Marina Sirtis), DS9 esplorava l'"entroterra" della Federazione, dove la razza degli altezzosi Bagioriani aveva sconfitto gli oppressori Cardassiani e tentava di iniziare una nuova vita accanto a un corridoio permanente e appena scoperto che (magia delle magie) portava al Quadrante Gamma, uno zilione di anni luce dall'altra parte della galassia. La Flotta Stellare aveva assunto il comando di una stazione spaziale abbandonata che rispondeva al nome di Terek Nor e vi aveva installato la propria squadra di desperados più alcuni sparuti e altezzosi indigeni, un conestabile e un paio di alieni comici per completare la scena.

Harbinger vi metterà nei panni astrali dell'inviato della Flotta Stellare Benning che, al ritorno da una missione diplomatica nel quadrante Gamma, viene travolto da un mucchio di sonde letali ed effettua un atterraggio di emergenza su DS9. Giunti in una stazione spaziale più o meno deserta, vi unirete a un equipaggio ridotto all'osso (i soliti Sisko, Kira, Dax, Odo e Quark), trovandovi nel quartier generale di DS9 nel bel mezzo di un intrigo, un po' di azione a suon di faser e alcuni affari loschi . Il formato di Harbinger sembra uno di quelli già visti e che probabilmente vedrete ancora. In quello che sta diventando la base di partenza di tutti i giochi tridimensionali, troverete locazioni stupendamente renderizzate, modelli tridimensionali costruiti meravigliosamente con personaggi che assomigliano in modo impressionante alle controparti in carne ed ossa (tranne le spalle triangolari e il rachitismo cronico), sequenze arcade perfettamente ritmate (in pratica le solite sequenze FMV) e uno schema di gioco ancora da verificare.

Potrete parlare con i personaggi e



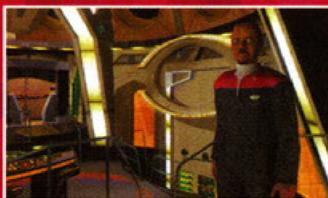


Panoramica

"Otto minuti al sovraccarico dell'IPS" avverte Sisko mentre io e Odo perlustriamo i dintorni distrutti.



Apparentemente è entrato del "plasma incontenibile nel condotto B" e quindi io devo ricablare il meccanismo di sicurezza. Indizio: enigma ultra semplice e noioso. Basta far combaciare i chip sulla sinistra con le schede dei circuti danneggiati sulla destra.



Dopo un bel viaggetto dentro un raggio trasportatore, mi trovo sul ponte dove Sisko mi fissa in modo estremamente aggressivo. In seguito ad alcune brevi spiegazioni, confrontiamo i diari di bordo della mia astronave con dei filmati di archivio e concludiamo che sono stato attaccato dalle sonde



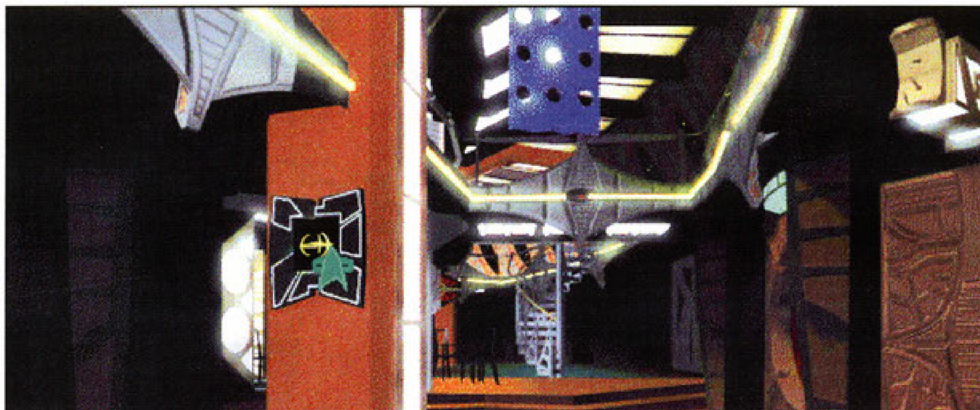
Allarme rosso non appena un'armata di sonde comincia ad attaccare la stazione. La tempesta al plasma ha distrutto il dispositivo di puntamento automatico e quindi dobbiamo usare quello manuale tramite l'ausilio del mouse. Compare una sequenza registrata di FMV e distruggo una marea di sonde. Esplodono mentre la telecamera inquadra il paesaggio



Uscite dalla sala di comando. Non è facile come sembra. L'interfaccia birichina trasforma i semplici movimenti avanti, indietro, a destra e sinistra in un'impresa.



Eccomi sulla passeggiata deserta (il fulcro centrale di DS9). Trovo il bar di Quark dove il viscido Ferengi sta ovviamente litigando con un alieno. Mastico un po' di grasso. Quark nasconde qualcosa. Ha luogo una discussione "divertente" tra lui e la ragazza Dabo.



Dettagli

Sviluppatore: Viacom
Produttore: Viacom
Supporto: CD-ROM
Uscita: Ora

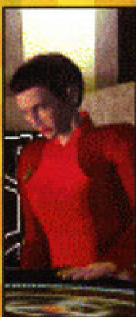
Il cast

IL CAPITANO SISKO



Primo ufficiale nero della Flotta Stellare in una serie di Star Trek, il capitano Sisko (interpretato da Avery Brooks, protagonista della serie anni 70 Hunter) è un leader tosto, con il pizzetto, rispettato dai membri dell'equipaggio, ma disapprovato dai Picardiani a causa della sua recitazione limitata e della dizione alla Shatner. Sua moglie è stata uccisa nella Battaglia del Borg su Wolf 359.

KIRA



Di gran lunga la migliore del branco degli "altezzosi Bagiorani", Kira è il vice-comandante di DS9, un vero osso duro. Combattente altezzosa dell'ex resistenza, inizia tutte le frasi con "Quando combattevamo contro i Cardassiani nella guerra...", indossa tute altezzose e non separa mai le parole (che sono altezzose).

È particolarmente amata dai Trek-aficionados per la sua recitazione nell'episodio Through The Looking Glass, in cui interpretava una regina altezzosa e sessualmente ambigua, vestita con una pelle di gatto. Verdetto: decisamente altezzosa.

TENENTE DAX



La Barbie della stazione, interpretata da Terry Farrell. È l'ufficiale medico e un Trill, che significa che ha circa 600 anni ed è l'ospite di un simbionte dalla forma di un proiettile, o di una baguette, o di una supposta (a seconda dei gusti). Questo evidentemente le conferisce una Super-Saggezza e un'Intelligenza-Infinita, ma il fatto che debba essere sempre sexy e voluttuosa non contribuisce certo a creare l'atmosfera.

ODO



Il mutaforme Odo è il conestabile della stazione e viene interpretato piuttosto bene da Rene Auberjonois. La sua capacità di trasformarsi in diversi oggetti o la sua forma standard di "lecchino" gli conferiscono capacità uniche come responsabile della sicurezza.

Il taglio del suo personaggio alla "Cos'è questo amore di cui parlate tanto?" gli da arie alla Spock. Inoltre non mangia, dorme in un secchio ed è molto burbero.

Da non invitare alle feste

QUARK



Il connivente Ferengi possiede l'unico bar di Deep Space Nine ed è una perenne, ma divertente, spina nel fianco dell'equipaggio e di Odo in particolare. Il loro bellissimo rapporto di odio/amore ha fatto andare in visibilio più di un fan di Star Trek e la sua avarizia e il suo parassitismo, rappresentati egregiamente da Armin Shimmerman faranno morir dal ridere in Harbinger

spostarvi per tutta la stazione, ma tutto in maniera molto "potete scegliere questa domanda e quella risposta" oppure "spostatevi qui ma non in quel modo" Il livello di difficoltà controlla solo l'ingegnosità delle scene di azione FMV e, per ora, non consente di personalizzare l'interattività (in stile Final Unity). In realtà sembra tutto un po' artefatto. L'intera stazione è stata comodamente evacuata a causa di una fastidiosa tempesta al plasma ed è per questo che mancano molti membri dell'equipaggio, di conseguenza i corridoi sono vuoti e facili da renderizzare. Inoltre, la stazione viene attaccata dalle sonde e danneggiata, facendo così piazza pulita della maggior parte degli ascensori e delle porte, estringendo il vostro accesso alle sezioni prerenderizzate. Anche in questo modo, però, aggirarsi per la stazione senza far riferimento al computer sarà un suicidio. La trama è stata "ristretta", evitando con cura il terreno arenoso dei Dominion, dei Klingon e della serie televisiva di Jem Hadar per occuparsi invece dei Sythiani (chi sono?) e di un branco di sconosciuti ambasciatori.

Ed ecco invece alcuni aspetti che sembrerebbero positivi (parlo al condizionale essendo questa un'anticipazione e non una recensione!). La stazione è stata ricreata in 3D in modo glorioso e fedele ed è persino più sgargiante dell'originale. I personaggi renderizzati sono superbi per quanto riguarda l'aspetto, i movimenti e riescono persino a stare fermi impalati come gli attori veri: i mega dollaroni investiti nello sviluppo dimostrano di essere stati spesi bene. Le voci dei personaggi originali aggiungeranno un'autorità essenziale al tutto e gli effetti sonori strabilianti fanno buona figura in sottofondo. Tutto sommato, Harbinger sembra avere semplicemente i numeri di un gioco interattivo 3D con l'aggiunta del nome Star Trek, alla recensione definitiva il compito di scoprirlo.

Chi ama scegliere...

INFOTECA

PUNTI VENDITA INFOTECA

Arezzo
Via Piave, 24/26
Tel. 0575/905890

Ascoli Piceno
Porto San Giorgio
Via Dei Pini, 119
Tel. 0734/676242

Bologna
Via Casarini, 5
Tel. 051/6491000

Bologna
Toscanello di Dozza
C/O Mercatone German Dox
Via I Maggio, 14/16
Tel. 051/674166

Ferrara
Via Mayr,43/A
Tel. 0532/765462

Ferrara
Cento
Via F. lli Rosselli, 6/B
Tel. 051/976396

Firenze
Via Cavour, 170/r
Tel. 055/570423

Firenze
Via di Novoli, 42/B
Tel. 055/42365

Firenze
V. le Europa, 96
Tel. 055/6580991

Firenze
Borgo San Lorenzo
Via Pananti, 24
Tel. 055/8494387

Firenze
Scandicci
Via R. Paoli, 11/13
Tel. 055/255400

Genova
V.le B.te Partigiane, 146/148
Tel. 010/6986550

Genova
Via Multedo dei Pegli, 85/r
Tel. 010/591746

Genova
Sestri Levante
Via F. Fico, 49
Tel. 0185/42244

Imperia
Sanremo
Via della Repubblica, 38
Tel. 0184/506500

La Spezia
V. le Italia, 366
Tel. 0187/513223

Lodi
Via G. Rossa, 8
Tel. 0371/432368

Lucca
Viareggio
Via Ugo Foscolo, 2
Tel. 0584/30727

Milano
Via Palmieri, 25
Tel. 02/89516378

Milano
Via Bonnet, 11
Tel.02/654744

Milano
Giussano
Via Prealpi, 13
Tel. 0362/852810

Milano
Legnano
Via Saronnese, 16
Tel. 0331/598940

Pistoia
Via Fermi, 48/B
zona ind. S. Agostino
Tel. 0573/935098

Reggio Calabria
C. so Vittorio Emanuele, 29
Tel. 0965/814055

Rep. San Marino
Domagnano
Via XXV Marzo, 27
Tel. 0549/907259

Savona
Via Quadra Superiore, 30/32
Tel. 019/856601

Savona
Albenga
Via Regione Poca, 15
Tel. 0182/555399

Siena
Via Vallerozzi, 36
Tel. 0577/411676

Varese
Castiglione Olona
Via C. Battisti, 3/B19
Tel. 0331/824767

Varese
Gallarate
C. so Sempione, 10
Tel. 0331/797379

In apertura:
Bari, Molfetta (BA), Matera, Messina, Cesano Maderno (MI), Perugia, Potenza, Roma, Taranto

IPS · CELO (Gruppo) · COMPREL · MICROMAX Computer & Periferiche

Stampanti



L. 949.000*

HEWLETT PACKARD

HP LaserJet 5L
Fino a 4 pagine al minuto
Risoluzione di stampa 600 dpi
Esclusiva tecnologia REt
Gestione flessibile della carta

TEXAS INSTRUMENTS

L. 669.000*



MicroLaser WIN/4
4 pagine al minuto
Risoluzione di stampa 600 dpi
Semplice da usare
Supporta vari tipi di carta

HEWLETT PACKARD

ScanJet 4S
Scanner compatto ad inserimento
F.to A4, 300 dpi, 256 livelli di grigio

L. 503.000*

EPSON

L. 389.000*



OPZIONE COLORE

Stylus 820
2.5 pagine al minuto
Risoluzione di stampa 720 x 360
anche su carta comune
Tecnologia MACH

PREZZO FAVOLOSO chiamare



Stilus Color II
Stampante Ink-Jet
Risoluzione di stampa fino a 720 dpi
4 ppm, 16,8 milioni di colori
Tecnologia MicroDat



HEWLETT PACKARD

L. 402.000*

HP DeskJet 400
Stampante bianco e nero
Opzione colore
Risoluzione di stampa 300 dpi

HP DeskJet 660C
Stampante a colori, risoluzione 600 x 600, 4 pagine al minuto

L. 671.000*

Canon



L. 645.000*

BJC 4100
Stampante a colori in quadricromia
Risoluzione di stampa 720 x 360 dpi
5 pagine al minuto



L. 542.000*

BJC 70
Stampante a colori portatile
Risoluzione di stampa 720 x 360 dpi
4 pagine al minuto

NEC

L. 310.000*



P2X
Stampante ad aghi
Risoluzione di stampa 360 x 360 dpi
Sistema Plug & Play

Accessori

PHILIPS



L. 450.000*

Fax con telefono HFC4
Telefono-Chiamata a mani libere con ascolto amplificato, Funzione notes
Fax 20 secondi-16 tonalità di grigio
Ricezione autorizzata-polling

USRobotics



Modem Fax esterno
28.800 bps

Multimediale

CREATIVE CREATIVE LABS

SOUND BLASTER 32 Plug & Play

Interfaccia MIDI e IDE.
Già predisposta per Windows 95.
Configurazione e riconoscimento automatici.





Kit Discovery CD 16 4X
Plug & Play
2 altoparlanti stereo, microfono
interfaccia IDE
13 titoli su CD ROM
Già predisposta per Win 95
Configurazione e riconoscimento automatici.

Monitor

PHILIPS



15C, Monitor a colori 15" con Autoscan
Schermo piatto
1024 x 768 NI
75 Hz

AST COMPUTER

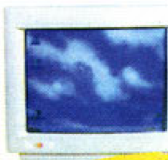
3 ANNI DI GARANZIA



Vision 4L
Colori 14"
MPR II NI
L. 439.000*

Vision 5L
Colori 15"
MPR II NI
L. 655.000*

Vision 7L
Colori 17"
MPR II NI
L. 1.218.000*



ES-COM

Monitor
Colori 14"
MPR II NI

L. 436.000*

INFO

viene da noi!

INFOTECA



Prezzo stupendo come il monitor!

FlexScan T563
17" 1600 x 1200 (66 Hz NI)
Plug & Play
MPR II

Notebook

EPSON



ActionNote 660
486 DX/2 66 MHz, 4 MB RAM
Display 9,4" monocromatico
Claris Works, Organizer Borland Sidekick e borsa compresi nel prezzo.

L. 1.990.000*



ActionNote 890/C
486 DX/4 100 MHz
Display 10,4" da 256 colori
4 MB RAM
Claris Works, Organizer Borland Sidekick e borsa compresi nel prezzo.

TEXAS INSTRUMENTS

L. 3.990.000*



Extensa 550
P/ 75 MHz, Display 10,4" a colori HD 525 MB removibile, 8 MB RAM

Extensa 450
486 DX/4 75 MHz Display 10,4" a colori HD 340 MB

COMPAQ



Contura 430C
486 DX/4 100 MHz
8 MB RAM
Display 10,4" a colori
HD 720 MB

ZENITH DATA SYSTEMS



Z-STAR ES 475
486 DX/4 75 MHz
Display 10,4" a colori
HD 420 MB

AST COMPUTER



L. 2.599.000*

20 Titoli CD in OMAGGIO

ADVANTAGE 611
Desktop, P/75 MHz
Cache Memory integrata 16KB, 8 MB RAM exp. 32
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, HD 850 MB
Scheda Video Cirrus 32 bit LB 1 MB
Monitor 14" SVGA colori, Tastiera italiana estesa
Scheda Audio Standard Stereo 16 bit
CD ROM 4X. Altoparlanti 10 watt, microfono.
Software: WIN 95, Works, Entertainment pack Intuit Quicken, AST Works, Encarta, Cinemania Golf e Compuserve.

COMPAQ



PRESARIO 7150
Pentium 75 MHz
Bus PCI
8 MB RAM exp. 128
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, HD 850 MB
Scheda Video fast PCI 1 MB exp. 2 MB
Monitor 14" SVGA colori NI, Tastiera italiana estesa.
Scheda Audio Stereo 16 bit.
CD ROM 4X. Altoparlanti.
Software incluso

REVEAL

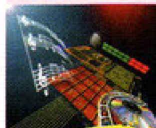
CD ROM 4X, 250ms Scheda Audio 32 bit Wave table compatibile Windows 95 TITOLI CD in Italiano, FIFA FOOTBALL & THEME PARK



ACCESSORI!

sunnyline

commodore



Kit MM Zodiaq 16
Scheda audio stereo 16 bit, Fm synt, General Midi, Audio Output 4+4 watt
Campionamento stereo digitale oltre i 48 KHz con filtro dinamico
CD ROM 4X, Altoparlanti.
Compatibile Kodak Photo CD, CD Audio, CD-I video, CD data stream + 13 Softwares

L. 405.000*

Scanner C-SC-MANUALE
True color 800 dpi
Software per fotoritocco e OCR
L. 236.000*

Scanner Piano 3000
True color 2400x2400 dpi
Singolo passaggio
Software per fotoritocco e OCR
L. 899.000*

Modem-Fax esterno
28.800 bps
Con software in dotazione
L. 328.000*

AST COMPUTER



Bravo LC
Desktop
Pentium 100 MHz
Cache Memory 256 KB, 8 MB RAM exp. 128,
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, HD 850 MB
Scheda Video Trident 9440 32 bit 2 MB
Mouse, Tastiera italiana estesa.
Software: Win 95, Windows for Workgroup, Dos 6.22. AST Command Center

Software

SYMANTEC.

Norton AntiVirus Norton Utilities Norton Navigator



L. 299.000*

NAVIGA PER UN ANNO IN INTERNET CON INFOTECA E "VIDEO ON LINE"



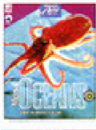
L. 220.000*



OFFICE + IPSOA
Inclusi 80 modelli di lettere e moduli di uso comune nella gestione quotidiana di un'azienda (lettere di assunzione, contratti, fatture, verbali di assemblee societarie, formulari fiscali), modello di budget per la gestione completa di ben 5 prodotti e uno scadenzario fiscale.













Novità

Microsoft Home



ERRATA CORRIGE HOME



L. 99.000*

AST COMPUTER, Canon, commodore, COMPAQ, CREATIVE (CREATIVE LABS), digital, FISKARS, EPSON, IBM, Senso Ufficio, EIZO, ESCOM, HEWLETT PACKARD, LEXMARK, Microsoft, NEC, LOGITECH, olivetti, RANK XEROX, PHILIPS, REVEAL, TEXAS INSTRUMENTS, 3M, TOSHIBA, ZENITH DATA SYSTEMS

Per ricevere un simpatico omaggio compila con i tuoi dati questo tagliando e spediscilo a:

IPS S.R.L.
Via dei Confini, 199
50010 Capalle, Campi Bisenzio (FI).
Tel. 055/894011 r.a.
Fax. 055/8940130

Nome.........
Via.........
n°.....CAP.........Città.........

PC GAME 5/96

*Prezzi IVA esclusa -Salvo esaurimento scorte.
Soggetti in qualsiasi momento a possibili variazioni.

TECA

SPRING REPORT 96

ECTS





A testimonianza del cambiamento che noi di PC GAME PARADE vogliamo attuare in favore di tutti voi lettori, questo mese vi proponiamo uno speciale sull ECTS di Londra, manifestazione-preludio di ciò che verrà presentato all'E3 di Los Angeles. La fiera londinese ha perso effettivamente importanza, non tanto per l'affluenza di pubblico, quanto per l'utilizzo strategico degli espositori che con questa manifestazione hanno consacrato la volontà di fornire un assaggio di "quel che sarà". Perché dico questo? In risposta potremmo partire parlando dei grandi assenti (almeno a livello di stand) quali Electronic Arts e Virgin, o dell'assenza di prodotti veramente di punta (eccezion fatta forse per il nuovo prodotto della Shiny, MDK, del quale probabilmente vi presenteremo un megaspecialone sui prossimi numeri, qualcosa tipo "making of..." perpetuo). Ma comunque il bilancio di questo show non è stato negativo come Karim ed io ci aspettavamo. Il mercato "c'è", il PC sta guadagnando sempre più punti rispetto alle console che comunque non hanno ancora abbandonato il campo (né probabilmente lo faranno per un bel po'). Altra conferma di questo ECTS è come Windows 95 si stia praticamente portando dietro un infinito stuolo di sviluppatori: Activision e 21st Century Entertainment solo per citare due nomi a caso. Bill Gates apparentemente è riuscito ancora una volta a imporsi. Certo è che l'industria videoludica è cambiata, in meglio o in peggio poi è da vedere visto che l'obiettività assoluta è un'utopia. Abbiamo visto e provato Quake, del quale avete trovato un reportage nello scorso numero. Ora attendiamo la versione definitiva, o quantomeno con qualche elemento in più... Anche i cloni di Syndicate imperversano; oltre al seguito degli stessi Bullfrog infatti (che comunque più che clone chiamerei evoluzione vera e propria) la Mirage e la Domark sono sempre più intenzionate a "dire la loro" con Mayhem e Total Mania.

Dal punto di vista del "trade" abbiamo assistito all'alleanza Ocean/Infogrames, potenziale spunto di riflessione per chi segue la parte puramente "commerciale" di questo mercato. Tutto sta diventando un business con i vantaggi e gli svantaggi del caso. Tornando allo speciale in questione vi elenco brevemente i contenuti: X pagine (in quanto al momento non ho ancora un timone definitivo) divise per software house con una particolare attenzione per titoli quali Mayhem, che non sembra niente male, per Super Heroes della Microprose, un rapido resoconto sui Bullfrog senza dimenticare i validi team della Event, publisher italiano che comprende Light Shock, Nasty Brothers e Colors.

La finalità di questo servizio è comunque quella di darvi una rapida, e sottolineo rapida, panoramica su questi titoli dei quali avremo modo di parlare in maniera più approfondita nei prossimi numeri, numeri a cui noi tutti teniamo particolarmente in quanto ci sapranno dire se il nostro lavoro vi è piaciuto, vi ha divertito e, perché no, anche aiutato a orientarvi in questo pazzo mondo videoludico.

Non sto poi a raccontarvi le vicende più o meno demenziali alle quali abbiamo assistito e partecipato con vero piacere e spirito puramente italiano: i miti di ieri sono anche i miti di oggi e, da quello che ho potuto constatare, anche del più immediato futuro (frase abbastanza criptica, lo ammetto, ma di chiara interpretazione per i più acuti). Vorrei comunque ringraziare, a nome mio e di Karim, tutti i compagni di viaggio (non mi piace chiamarli concorrenti, lo considero troppo brutale, ognuno fa il suo lavoro al meglio e basta): Andrea, Max, Alex, Marco, Giorgio, Stefano, Riccardo e tutti gli altri.

Stefano "BDM" Petrullo

AWARDS



L'ECTS in se è una manifestazione molto importante (anzi direi "Divinamente importante") e attesa con trepidazione da tutti gli addetti ai lavori. Il culmine dello show è però la notte degli Awards: in questo scintillante e festoso momento vengono assegnati gli 'Oscar' dei videogiochi. Il pubblico della manifestazione è costituito per la maggior parte da presidenti di software house, sviluppatori e organizzatori, che tra un bicchiere di vino e una costoletta di 'mucca pazza' applaudono i titoli più votati dai giocatori di tutta Europa. PC Game Parade non poteva mancare a una manifestazione tanto importante, seguita addirittura in diretta dalla BBC. Allora? Siete curiosi di sapere chi a vinto? Tanto lo so che prima di leggere questa introduzione avrete già sbirciato l'elenco dei vincitori, perciò proseguiamo con il commento.

Vincitori e Vinti

Come era prevedibile la Sony con il suo Playstation si è aggiudicata ben 4 Oscar, di cui uno per il miglior hardware e uno per il marketing. Worms è stato la grande sorpresa della serata: ai piccoli vermi da guerra è andato infatti il premio come gioco più originale e innovativo, miglior gioco in Spagna e premio speciale della BBC (non presente nell'elenco). Anche la Virgin, che tra l'altro non era presente con uno stand all'ECTS, non ha di che lamentarsi. Ha infatti ricevuto ben 6 riconoscimenti: software house dell'anno, premio per il marketing CTW, gioco dell'anno con Command & Conquer e tre primi posti in Germania, Scandinavia e Italia.
Per quanto riguarda il nostro paese, Command & Conquer si è aggiudicato senza troppa fatica il premio come miglior gioco dell'anno. La redazione di PC Game Parade nella persona di me stesso è pienamente concorde con questo riconoscimento, anche se devo ammettere che avrei dato un premio anche alla GT Interactive per le ragazze dello stand.

Karim De Martino



Elenco dei riconoscimenti

Titolo più originale e innovativo
Worms (Ocean)

Prodotto educativo dell'anno
Encarta 96 (Microsoft)

Miglior hardware
Sony Playstation (Sony)

Gioco dell'anno - Scandinavia
Full Throttle (Lucas Arts)

Gioco dell'anno - Paesi Bassi
Mortal Kombat 3 (Sony)

Gioco dell'anno - Italia
Command & Conquer (Virgin)

Gioco dell'anno - Spagna
Worms (Ocean)

Gioco dell'anno - Francia
Heroes of Might & Magic (UbiSoft)

Gioco dell'anno - Germania
Command & Conquer (Virgin)

Medaglia di bronzo marketing CTW
Sega Europe

Medaglia d'argento marketing CTW
Virgin Interactive Entertaiment

Medaglia d'oro marketing CTW
Sony Computer Entertainment Europe

Sviluppatore dell'anno
Psygnosis

Gioco dell'anno per computer
Command & Conquer (Virgin)

Gioco dell'anno
Virtua Fighter 2 (sega)

Software House dell'anno
Virgin Interactive Entertaiment

SPRING REPORT 96 ECTS

BULLFROG PRODUCTIONS LTD









Non presenti all'ECTS in maniera ufficiale, i signori della Bullfrog (artefici, come tutti voi saprete, di capolavori quali Populous, Syndicate, Magic Carpet eccetera) erano ospitati in una stanzetta dell'Hilton chiamata Syndicate Room. Dopo aver incontrato la simpaticissima Cathy Campos siamo riusciti a vedere alcune delle nuove produzioni più o meno imminenti: da tempo si parla di Syndicate Wars (FOTO1) e all'ECTS abbiamo constatato come sia bello e imponente questo prodotto: non più una visuale fissa, ma interamente "ruotabile" dall'utente, nuove armi, light sourcing, possibilità di distruggere interi edifici. Il prequel riscosse tantissimo successo grazie alla violenza realmente "palpabile" e alla struttura di gioco decisamente originale. Da quello che abbiamo visto sino ad ora il seguito mantiene e migliora tutti questi aspetti garantendo una pianificazione strategica migliore, un ottimo impatto grafico e una giocabilità ancora in parte da verificare, (ma il marchio Bullfrog dovrebbe già di per sé rappresentare una garanzia di enorme successo). Insomma, solo questo titolo meriterebbe uno speciale di quattro pagine, comunque già realizzato in uno degli scorsi numeri. La data di uscita prevista è Settembre. Parliamo quindi di Dungeon Keeper(Foto2) (un po' sofferto a dire il vero in quanto sottoposto a inenarrabili cambiamenti): un RPG "al contrario" dove invece dell'eroe interpreterete il signorotto cattivo che vuole impedire che chiunque penetri nel proprio dominio. Siamo riusciti a vedere un demo e dobbiamo dire di essere rimasti piacevolmente impressionati dall'engine di gioco e dall'originalità del concept. Un prodotto senza dubbio originale e anche piuttosto appetibile: quanti di voi non hanno almeno una volta desiderato di poter finalmente "nuclearizzare" impavidi paladini e nobili guerrieri creando al tempo stesso degli intricatissimi dungeon? Notizie a breve, recensione al più presto sempre su queste pagine.

Chi di voi si ricorda poi di Theme Park? Altro standardo dell'originalità caratteristica dei Bullfrog questo gioco vi calava nei panni di un gestore di luna park impegnato nella corsa verso il successo... Bene, ora abbiamo Theme Hospital (FOTO3)del quale abbiamo già parlato lo scorso numero. Giusto un rapido cenno per confermarvi che il progetto prosegue e si sta delineando come un altro prodotto degno della dovuta attenzione.

Penultimo titolo del quale ci occuperemo è Gene Wars (FOTO4): guerra genetica senza utilizzo di armi. Originalità ancora in primo piano. Questa volta il "mostro orrendo dallo spazio profendo" giunge per portare la pace e non la guerra, impone a voi e ai vostri avversari di vivere in armonia, pena la distruzione totale della vostra civiltà. Le uniche cose che potrete "costruire" saranno piante e animali per ripopolare il mondo che avete contribuito, assieme ai vostri nemici, a distruggere. Peccato però che un bel giorno vi venga la bella idea di "creare" delle creature da combattimento capaci di provocare dei seri problemi agli avversari. Nel caso qualcuno vi cogliesse in fragrante potreste poi sempre difendervi con una scusa del tipo "era un esperimento del quale ho perso il controllo, I'm very very sorry...". Comincia quindi un'ennesimo scontro. Odio ripetermi, ma anche questo gioco non può essere un perdente... La data di uscita prevista è ottobre.

Sempre parlando di creazioni alziamo i nostri occhi al cielo e guardiamo in faccia la realtà (sto letteralmente sfasando, cercate di capirmi comunque, oggi ho raggiunto il record di 16 ore lavorative!): ultimo titolo di questa carrellata è Creation (Foto5), previsto per Gennaio 97, che ricorda per certi versi un Magic Carpet ambientato sott'acqua. Dopo la mucca pazza che tanto scalpore ha creato in Italia (visto che in Inghilterra la gente non sembrava poi così allarmata, ho provato a parlare con un PR all'ECTS e lui candidamente mi ha risposto: io bevo, io fumo, io vado a donne... e mangio un sacco di carne!) in questo nuovo prodotto Bullfrog troviamo il fungo assassino. Essenzialmente dovremo riuscire a debellare questa minaccia, salvando al tempo stesso le specie marine infette senza per questo sterminarle (pena l'ira di quelle sane). Godetevi le foto (per ora!).

Un ultima riflessione: il fatto che Dungeon Keeper sia in costante mutamento e che Theme Hospital abbia subito svariati cambi di rotta dovrebbe farci riflettere sull'impegno profuso da questo team di programmazione per creare non solo prodotti "sforna-soldi", ma anche dei gran bei giochi che bilanciano perfettamente il divertimento con la qualità e con l'originalità.

Stefano "BDM" Petrullo

ACTIVISION

SPRING REPORT 96 ECTS

Devo ammettere che questa software house, ultimamente, rappresenta una delle mie scelte preferite in quanto a varietà e qualità di prodotti: dopo Mechwarrior 2, Earthworm Jim e Spycraft (solo per citarne alcuni) a questo ECTS Janine Johnson ci ha presentato alcuni interessantissimi titoli.

Tralasciando infatti il già citato Spycraft, recensito lo scorso numero e Zork: Nemesis, in questo, per l'immediato futuro ci aspettano delle succosissime sorprese. Partiamo parlando di Muppet Treasure Island (FOTO1), un adventure basato sul prossimo film dei Muppets (non potete non ricordavi di Kermit e compagnia). Il gioco sarà caratterizzato da quattro mondi 3-D e oltre venti enigmi corredati da filmati dal taglio prettamente cinematografico. Le foto parlano da sole, ma vi assicuro che vedere muoversi il tutto è veramente uno spettacolo. La data di uscita prevista è Maggio 96 quindi, se tanto mi da tanto, dovreste poter trovare la recensione direttamente sul prossimo numero. Secondo prodotto che comincia a prendere forma per poi apparire sugli scaffali di tutti i computer shop è Hyperblade (Foto2): avete presente il rollerball? Massì dai, quello sport con delle mazze tipo hockey nel quale i giocatori si riempiono letteralmente di "mazzate" sulle gengive. Hyperblade è più o meno un'evoluzione di questo concetto in chiave puramente vettoriale: siete all'interno di una sorta di arena impegnati a segnare più punti possibile non disdegnando qualche bel centrone in faccia al vostro avversario. Sicuramente un titolo da tenere d'occhio fino alla sua uscita prevista per la seconda metà di Giugno.

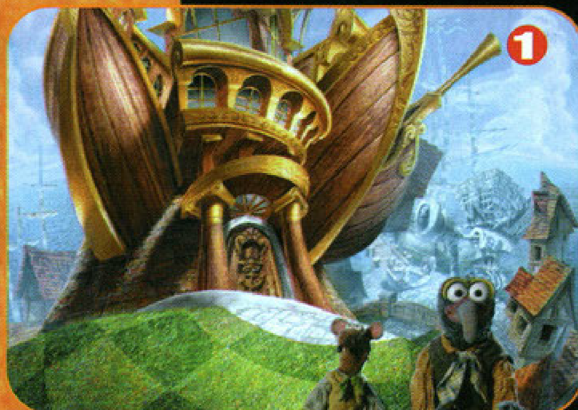
Mechwarrior 2 (Foto3), oltre a ricevere l'Oscar dei Videogiochi al Futureshow di Bologna come miglior gioco d'azione, ha rappresentato e rappresenta tuttora la classica gallina dalle uova d'oro per mamma Activision: è prevista infatti l'uscita di svariate versioni (siano esse per Mac o Power PC) tra cui anche una appositamente studiata per la nuova scheda acceleratrice della ATI Technologies: ho avuto modo di provare quest'ennesima incarnazione per circa 20 minuti e posso assicurarvi che è veramente stupenda! Bisognerà solo verificare se questa scheda 3D per PC riuscirà a diventare uno standard battendo la 3D Edge e la 3D Blaster... Tutto è da vedere, quindi non mi pronuncio ancora sebbene sia in un certo senso scettico: le schede sono tante, quale sarà, alla fine, l'indiscussa vincitrice?

Continuiamo la nostra supercarrellata con Santa Fe Mysteries: Elk Moon Murder (Foto4), una specie di Spycraft di diversa ambientazione (almeno da quanto ne ho capito): c'è l'omicidio di un eminente professore, ci sono i filmati e voi, nei panni di un poliziotto appartenete al dipartimento di polizia di San Francisco dovrete indagare per scoprire il solito assassino.

Durante lo svolgimento del gioco sarete assistito da un detective indiano con tanto di codino maranza. Per ciò che riguarda la data di uscita un uccellino mi ha detto 17 Luglio, ma si sa, le voci sono voci...

Ultimo titolo di cui parleremo è Blast Chamber, un arcade discretamente spaccacervello nel quale controllerete pagliacci molto simili ai Power Ranger il cui scopo è quello di... sinceramente è un po' difficile da spiegare: ci sono un tot di cristalli che vanno messi nel loro "trasmettitore"; per fare questo dovrete superare degli ostacoli sfruttando la possibilità di ruotare completamente il fondale. Detto in parole povere, ma molto povere, dovrete arrampicarvi sui muri superando tutti gli ostacoli più o meno prospettici che vi si pareranno davanti. Parlo di prospettiva in quanto quando deciderete di passare, chessò, alla parete destra, tutta la stanza ruoterà. Non so se mi spiego. Un prodotto fuori di testa che farà la sua apparizione non prima del Novembre 1996. Sgnaps!

Stefano "BDM" Petrullo



1



2



3

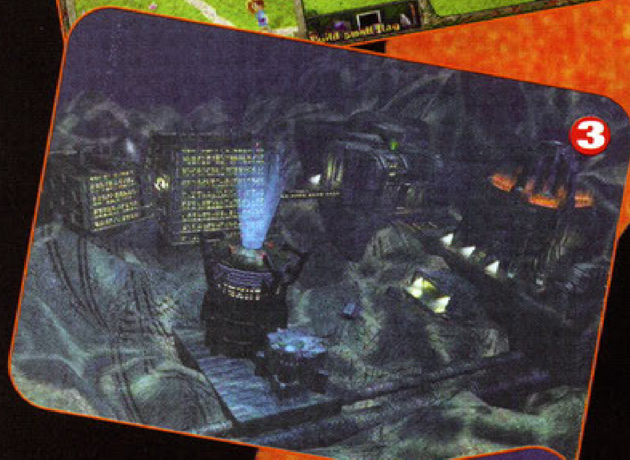


4

Blue Byte









Per la Blue Byte è in dirittura d'arrivo il secondo ed atteso episodio di un famoso gioco di strategia che ha tutte le carte in regola per bissare il grande successo del suo predecessore: il titolo in questione è "The Settlers II - Veni,Vidi,Vici" (evviva le manie di grandezza per i sottotitoli !) (Foto 1&2). Lo scopo del gioco consiste fondamentalmente nel controllare e gestire la popolazione di coloni del proprio regno, curandone lo sviluppo e permettendole di progredire per diventare sempre più forte e dominare le popolazioni confinanti senza essere sopraffatta. Gli aspetti da tenere sotto controllo per poter proseguire nel gioco sono molteplici : la produttività, l'economia, gli sviluppi tecnologico e militare, ecc... Sarà possibile gestire diversi generi di coloni, tra cui spiccano 6 differenti tipi di soldati. Le innovazioni più significative rispetto al primo episodio consistono nell'introduzione di nuovi macchinari e strumenti utilizzabili dalla propria popolazione (come per es. la catapulta e le torri di controllo, in ambito prettamente bellico) e nella possibilità di poter navigare per mari e fiumi, per andare alla conquista di isole distanti e sconosciute (si potrà anche scoprire un paese inesplorato con tutti i suoi segreti). Il gioco dovrebbe essere suddiviso in 10 capitoli/missioni collegati tra loro da una flessibile story-line. La grafica (interamente disegnata a mano ed in SVGA) è notevolmente migliorata rispetto al predecessore ed è curata nei minimi dettagli : dovrebbe essere possibile osservare contemporaneamente fino a 65.000 dei propri coloni al lavoro! Il sonoro contribuirà notevolmente a creare l'atmosfera, grazie anche alle numerose sequenze di parlato presenti nel programma. Il secondo titolo di spessore che la Blue Byte dovrebbe presentarci nei prossimi mesi è "Albion" : si tratta di un RPG ambientato nel 23° secolo che narra le avventure di un esploratore mandato in avanscoperta su un lontanissimo pianeta - Albion, appunto - destinato ad essere sfruttato come colonia dall'enorme e cinica compagnia DDT (già il nome è tutto un programma); peccato che una volta che il nostro eroe scopre che il pianeta in questione non è un enorme deserto disabitato (come affermavano i dati ad esso relativi), ma un posto pieno di vita e segreti, non gli resta che giurare di salvare Albion dai tentacoli della crudele compagnia. Come forse avrete capito, lo scopo del gioco è di guidare il protagonista e gli altri esseri che durante l'avventura si uniranno a lui, alla scoperta di questo eccitante mondo; il party potrà essere costituito da un massimo di 6 personaggi ognuno dei quali avrà caratteristiche proprie e uniche. I diversi "characters" saranno caratterizzati da una notevole intelligenza artificiale e l'interazione con essi dovrebbe essere incredibilmente alta. Il programma si presenterà con uno stile tutto particolare originato da un mix di grafica 2D e 3D : quando sarà necessario visitare locazioni piuttosto ampie, infatti, si potrà sfruttare una comoda e dettagliatissima visuale bidimensionale che poi sarà sostituita da una fluida rappresentazione 3D.

Lo story-line sarà molto interessante e vi vedrà impegnati sia in duri combattimenti che nella risoluzione di impegnativi puzzles (in ogni caso i programmatori assicurano di aver calibrato in modo ottimale il livello di difficoltà, in modo da evitare in modo categorico situazioni frustranti).

Ultimo titolo presentato dalla Blue Byte è "Archimedean Dynasty" (FOTO3&4), un simulatore di sottomarino con una trama del tutto originale: nel 21° secolo la superficie della Terra è stata ormai totalmente distrutta da un'enorme guerra nucleare; i sopravvissuti sono stati così costretti a rifugiarsi nelle profondità del mare, costruendo lentamente in questo ostico ambiente un nuovo mondo.

Questa situazione durò per molte generazioni, fino a quando il genere umano raggiunse di nuovo un tale livello di tecnologia da permettergli di popolare gli oceani con giganteschi ed imponenti sottomarini : col nascere di nuovi imperi, tornarono subito anche gli attriti tra i diversi clan. Il vostro compito sarà quello di prendere in mano le redini della situazione, impersonando a vostra scelta uno dei diversi ruoli disponibili (una corporazione, la marina, un pirata, ecc...) e cercando in tutti i modi di salvare la pace, raggiunta a fatica dopo molte difficoltà. Il programma sarà caratterizzato da lunghe sequenze in grafica SVGA e un sonoro davvero notevole. Sarà possibile armare il proprio sottomarino scegliendo tra 30 diversi tipi di armi, che verranno poi usate in battaglie che utilizzeranno rigorosamente l'alta risoluzione. Tutti i titoli saranno inizialmente prodotti per il solo formato PC Cd-Rom: mentre Settlers II e Albion dovrebbero essere disponibili nei negozi per l'inizio di Maggio, Archimedean Dynasty non vedrà la luce prima di Ottobre.

Diego "Douglas" Cossetta

VIACOM NEWMEDIA

SPRING REPORT 96 ECTS

Che bello! Sono le due notte, fa un caldo terribile (forse è l'effetto del sonno) e io sono qui, davanti al Pc per scrivere una pagina su tutte le novità della Viacom, con la speranza, anzi, l'obbligo materiale, di consegnarla riveduta e corretta entro e non oltre domani mattina: devo dire che è stupendo scrivere così, liberi da ogni oppressione! Beh, del resto i tempi sono quelli che sono e il grabbing delle immagini che vedrete qua attorno mi ha portato via più tempo del dovuto (vabbè, mi sono perso a giocare le demo, okkey?) quindi, prima che mi cadano le palpebre per la stanchezza, esaminiamo quello che era contenuto nel press-pack che ho avuto modo di guardare con cura durante la giornata. Datemi solo un secondo per nebulizzare un po' di collirio nella stanza, così, nel caso gli occhi dovessero implodermi, non sentirò dolore. Come ho già avuto modo di accennare poco fa, le novità di casa Viacom sono un sacco e tutte quante di grande interesse. Uno dei titoli principali che uscirà per il Settembre del '96 è "Joe's apartment, The quest to infest" ed è un giochino davvero, ehm, speciale.

Perché dico ciò? Semplice. In questo Strategy-Game voi dovrete guidare un orda di blatte alla conquista di vari appartamenti, massacrandoli e distruggendoli, trasformandoli cioè nella vostra dimora ideale. Pensate, durante il gioco dovrete nutrirvi, riprodurvi, evitare piante carnivore o bambini pestiferi e altri pericoli, aiutando il vostro amico Joe a conquistare il cuore della ragazza che ama. Dovrete adottare delle tecniche molto efficaci per riuscire a raggiungere i vostri scopi e soprattutto per riuscire a sopravvivere. Il tutto ambientato all'interno di otto splendidi appartamenti completamente renderizzati per altrettanti livelli di gioco. Passiamo ora a "Enemy Nations". Anche questo è uno Strategy-Game, ma molto più orientato al Wargame vero e proprio. Da quello che ho potuto constatare, questo nuovo prodotto, che uscirà sempre il prossimo Settembre, vanta una stupenda veste grafica SVGA e lo stile di gioco dovrebbe essere molto simile a quello già visto in Dune e Warcraft. Da sottolineare il fatto che verrà implementata la possibilità di giocare in multi player su rete supportando, o almeno così sembra, il più alto numero di giocatori nella storia dei videogames. Purtroppo di più non posso dirvi perché le informazioni sono un po' pochine, ma BDM mi ha assicurato che le premesse per un titolone ci sono proprio tutte.

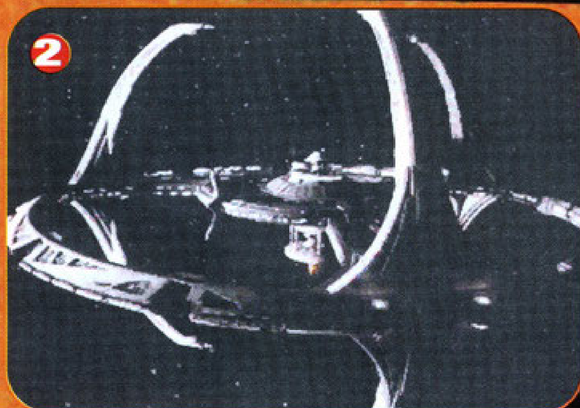
Altro gioco molto importante è "Congo the movie, Descent into Zinj" (Foto 1) del quale ho giocato il demo; volete sapere una cosa? Non mi è sembrato niente male. Si tratta di un'avventura grafica basata sull'omonimo film, sebbene in pratica voi iniziate là dove quello terminava. Ancora una volta vi addentrerete nella foresta pluviale alla ricerca di tesori nascosti e gemme preziose, ma state attenti perché i pericoli sono ovunque e la specie in pericolo siete sempre voi. Grafica in alta risoluzione, un corredo musicale molto buono e un grande quantitativo di enigmi promettono davvero bene.

C'è poi tutta una serie di speciali sulla saga di Star Trek, che vanta ben quattro titoli: Episode Guide, DS9 Harbinger (Foto2, 3, 4), Klingon e Borg. Il primo è un intero CD-ROM enciclopedico, che vi farà rivivere tutte le avventure del passato e del futuro, includendo curiosità e notizie varie. Il secondo è una avventura completamente nuova, tutta per voi, nella quale interagirete con i personaggi noti della serie DS9 per risolvere un intricato mistero e salvare ancora una volta la pace e la prosperità. Il terzo titolo vi proietta nel mondo dei Klingon. Dovrete mettere alla prova voi stessi con la dura fede di questo popolo per riuscire a sopravvivere e a svelare l'identità dell'assassino di vostro padre (si tratta essenzialmente di una sorta di "laser game" filmato, o almeno così sembra!). Del quarto prodotto non posso dirvi nulla, in quanto è ancora in progettazione e uscirà nel tardo '96. Chissà che cosa ci riserverà?

Infine c'è "Aeon Flux": un gioco che ha per protagonista l'omonima eroina di Mtv: dovrete risolvere intricati enigmi affinché il piano di distruzione del dottor Trevor Goodchild non venga mai messo in atto. Arriverete persino a clonare voi stesse oltre che a lottare con tantissimi personaggi muovendovi in un fantastico universo 3D interamente renderizzato attraverso sei livelli di gioco. Beh, per il momento è tutto, ma la Viacom ha in cantiere una sfilza enorme di altri prodotti e di sicuro non mancherà di stupirci e noi di mantenervi informarti. Perfetto, ora sono così stanco che non mi addormenterò mai.

Alessandro "Zolthar" Debolezza


1


2


3

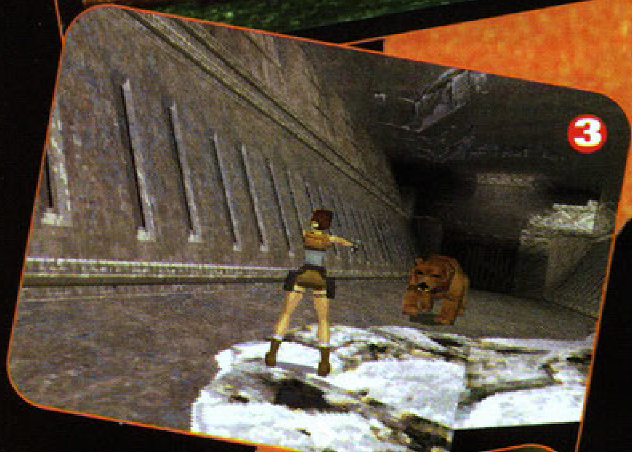

4

SPRING REPORT 96 ECTS

CORE









Non vi anticipo nulla! Ovviamente sto scherzando, altrimenti il BDM avrebbe tutte le motivazioni per sperimentare su di me qualche tortura che ancora non conosco.
Ebbene eccovi tutte le novità che sono in mio possesso. Uno degli ultimi prodotti che la Core sta per portare a termine è "Blam! Machinehead" (***Foto1&4) e dagli screenshot presenti nel press-pack che ho potuto vedere credo proprio che ne verrà fuori qualcosa di carino. Vi parlo subito della trama perché, vi assicuro, ne vale la pena: corre l'anno 2005 e sulla Terra viene sviluppata una nuova nanotecnologia, che consente all'uomo di raggiungere spazi piccolissimi attraverso micromacchine pilotate da una postazione remota, rendendo possibile, per esempio, la realizzazione d'interventi chirurgici direttamente dall'interno del corpo.

Purtroppo però qualche cosa va storto (e mi sembrava troppo bello!): l'ideatore di questa nuova tecnologia decide di provarla sul suo sistema nervoso e, quando si rende conto della potenza della sua invenzione, decide di attuare un piano volto allo sterminio globale sfruttando un virus da lui stesso progettato. La popolazione mondiale sparisce e solo pochi fortunati riescono a salvarsi.

Tra costoro c'è un gruppo di scienziati che, rifugiatosi in un laboratorio sotterraneo, cerca una soluzione al problema arrivando alla conclusione che tutto quello che può fare è eliminare alla radice il virus, bloccandone la riproduzione. Beh, detto così sembrerà banale, ma dovete sapere che tutte le micromacchine (e il virus è qualcosa del genere) sono comandate da una unità centrale iperprotetta e sorvegliata dallo stesso pazzoide di cui sopra, quindi le cose si complicano un tantinello.



Ovviamente sta a voi distruggere quel malefico virus: rivestendo i panni della prosperosa dottoressa Kimberly infatti vi troverete a cavallo di una bellissima moto dalle forme conturbanti (forme conturbanti? Una moto? NdBDM) con lo scopo di salvare l'umanità.

In pratica si tratta di un vero e proprio Shoot'em Up a 360 gradi, con Power Up, miriadi di mostri diversissimi, armi potentissime, Bonus e altro ancora.

Il tutto ambientato all'interno di quella unità centrale di prima, rappresentata da una interessante interpretazione di quell'abusatissimo concetto chiamato "realtà virtuale" (guardate attentamente le foto).
Se la versione finale sarà bella e giocabile come promettono quelli della Core, avremo tra di noi un prodotto davvero eccezionale!
Dopo Blam il signor Core Design ci presenta Ninja (***Foto2), una sorta di picchiaduro che ricorda, per certi versi, i picchiaduro dell'ultima generazione (prolissa espressione per indicare i titoli "Virtua Fighter Oriented"). I programmatori promettono oltre cinquanta mosse, incantesimi e giapponesate varie. Apparentemente potremo però usare solo un personaggio; atteso per quest'autunno. Una veloce citazione per il solito gioco di golf: Virtual Golf (evviva l'originalità!).

Per Tomb Raider (Foto 3) invece almeno due parole vanno sprecate, non foss'altro per la protagonista del gioco (si proprio LA protagonista!).

Sembra Alone in The Dark, ma promette di essere cento volte meglio, oltre che molto più "flessibile" vantando elementi arcade, platform e di avventura... Da tenere d'occhio!

Ultima proposta di mamma Core Design è Swagman, di aspetto molto "console"... Space's over!

ALESSANDRO "ZOLTHAR" DEBOLEZZA

DOMARK

ECTS SPRING REPORT 96

Anche in questo appuntamento primaverile con l'ECTS di Londra la software house inglese ha presentato una vagonata di titoli belli freschi che andiamo subito a vedere in dettaglio. Deathtrap Dungeon (*** foto 1 e 4) e' sicuramente il titolo più importante presentato dalla casa d'oltremanica: si tratta di un'incredibile avventura in 3D che farà sicuramente la felicità di tutti gli amanti dei giochi d'azione tridimensionali.

Realizzato con la collaborazione di Richard Halliwell (autore di Warhammer e Space Hulk) questo titolo sarà il primo di una lunga serie ad avvalersi del nuovo motore grafico sviluppato dalla Domark.

Basato sui racconti di Ian Livingstone, il gioco si svilupperà su 16 tortuosi livelli (non mancheranno certo i passaggi segreti da scoprire), nei quali incontreremo ben 55 diversi tipi di mostri coi quali dovremo cimentarci, armati fino ai denti, in furiosi duelli all'ultimo sangue durante i quali potremo ammirare l'accuratezza e la fluidità delle immagini in grado di conferire al gioco un atmosfera carica di tensione come un cavo da 380 Volt.

Da evidenziare è ciò che alla Domark hanno definito "intelligent camera", ossia un sistema che consente riprese ottimali qualunque siano le condizioni e la posizione in cui si sta giocando e che contribuirebbe, secondo loro, ad aumentare la suspance del gioco...

La possibilità di giocare via modem e la piena compatibilità con Windows 95, infine, fanno di questo titolo una vera e propria chicca da non perdere che verrà messa in commercio verso la fine di settembre in formato MAC e PC CD-ROM (e non escludiamo di proporvi quanto prima un bello speciale!!! NdBDM).

Altra novità presentata all'ECTS è Total Mania (***foto2), uno gioco stile Syndicate ambientato attorno all'anno 2100 nel quale, vestiti i panni di un membro della resistenza, ci toccherà distruggere ,ovviamente con l'ausilio di sofisticate armi (ben 10 differenti tipi), le perfide milizie robotizzate della IRC (Interplanetary Resource Control) per poter ristabilire l'ordine sul nostro beneamato pianeta. Il compito non sarà facile soprattutto se deciderete di giocare via modem o in rete, dove potrete di giocare, con un massimo di ben otto avversari, in modalità deathmatch (tutti contro tutti, per intenderci). Muniti di buona volontà dovremo attraversare svariati paesaggi e uccidere "carriolate" di nemici in furiosi duelli rappresentati con una veloce grafica 3D, generata dal potente engine sviluppato dai programmatori della Domark.

Il divertimento e' assicurato non solo per gli amanti di questo genere ma anche per coloro che non hanno mai vestito i panni di un androide con violenti istinti patriottici.

Caratteristiche principali di questo nuovo titolo sono quindi la grafica 3D in SVGA, la possibilità di scegliere ben sei tipi di androidi coi quali affrontare 65 diversi nemici in ben 20 missioni differenti (il che significa longevità assicurata); se poi vi andasse di giocare via modem...

Disponibile per maggio di quest'anno. Da tenere in considerazione è anche la terza novità presentata all'ECTS da questa software house. Mi sto riferendo a Terracide (***foto3) un entusiasmante simulazione di volo nella quale non saremo alla guida di un comunissimo jet, bensì di una velocissima e futuristica astronave, con la quale dovremmo affrontare sciami di navicelle nemiche disposte a tutto pur di abbatterci....

Incredibile, ma vero, anche Terracide si avvale di grafica 3D (che sia ormai uno standard alla Domark...?), in grado di sfruttare al massimo le capacita degli acceleratori grafici dell' ultima generazione, e della possibilità di giocare via modem.

Supporterà sia DOS che Windows 95 e sarà messo in commercio a giugno in formato PC CD-ROM.

Ultima proposta della casa londinese per quest'anno è Big Red Racing, un gioco estremamente frenetico, che peraltro avevamo già visto nella passata edizione dell'ECTS, nel quale, come in una specie di Cannonball, a bordo di velocissimi veicoli (in tutto 18 tra elicotteri, gommoni da rafting, jeep, etc, etc...) dovremo affrontare ben 24 tortuosi percorsi pieni di ogni tipo di ostacolo cosi da poter giungere primi al traguardo, vincere la tanto agognata coppa del nonno e ricevere un sensuale bacio dalla bellona di turno.

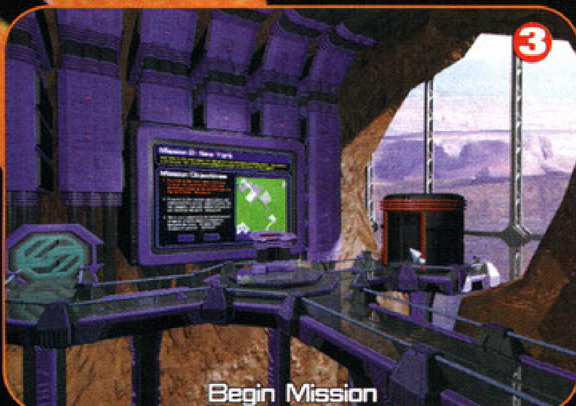
Realizzato con l'utilizzo di grafica poligonale questo titolo merita un particolare encomio per la colonna sonora (effetti sonori da panico e rock n' roll music, oh yeah) e per la presentazione.

Già in commercio da qualche settimana è disponibile in formato PC CD-ROM.

by FABIO "ADO" FERRARIO


1


2



3


4

empire® INTERACTIVE

L'Empire non abbandona un genere ormai a lei caro e così, dopo Dawn Patrol, affida ancora una volta il compito di provare a dire la parola definitiva sui simulatori di volo ambientati durante la Grande Guerra alla Rowan Software (già autrice, oltre che all'appena citato Dawn Patrol, anche di Overlord e Air Power).

Il nuovo titolo della casa londinese si intitolerà "Flying Corps" (Foto 1 & 2)e sarà caratterizzato da un'accuratezza storica non comune per i prodotti di questo tipo: si parla infatti di mappe e paesaggi realizzati basandosi su fotografie di ricognizioni aeree originali fornite dall'Imperial War Museum, di effetti sonori registrati direttamente dà aerei e mitragliatrici d'epoca, ecc...A seconda dello schieramento per cui si deciderà di combattere si potranno pilotare i diversi modelli di aerei disponibili; i programmatori assicurano che saranno riportate in modo assolutamente realistico tutte le peculiarità che contraddistinguevano ciascun velivolo: basti pensare che, per ottenere i migliori risultati possibili, è stato chiesto l'aiuto di esperti di aviazione della prima guerra (che età abbiano però è rimasto un mistero!). Avrete la possibilità di seguire l'intero iter della carriera militare, fino a diventare Capo Squadriglia e una volta raggiunti i gradi più alti della gerarchia militare, potrete addirittura personalizzare il vostro aereo (opzione già introdotta nel mitico Red Baron della Dynamix) sfruttando la bellezza di 32.000 diverse decalcomanie. L'intelligenza artificiale sarà calibrata nel miglior modo possibile e i nemici, oltre ad attaccare via cielo, vi daranno da fare anche da terra. Sarà possibile cimentarsi in quattro diverse campagne che potranno essere giocate anche separatamente e il tutto sarà supportato da grafica SVGA e da un engine che permetterà di visualizzare fino a 48 aerei contemporaneamente su schermo.

Il secondo titolo presentato dall'Empire è "CyberJudas" (seguito più o meno ufficiale di Shadow of The President), nel quale impersonerete il presidente della più potente nazione della Terra: il vostro scopo sarà quello di utilizzare tutti i mezzi a disposizione (armi, denaro e influenza politica) per far prosperare la nazione scoprendo il traditore che, presente tra i vostri fidati consiglieri, sta tramando per distruggere voi ed il vostro impero.

Mentre CyberJudas sarà disponibile a Maggio nel formato PC CD-ROM, Flying Corps sarà disponibile solo ad Ottobre a causa della grande attenzione riposta dall'Empire nella fase di play-testing.

Diego "Douglas" Cossetta



Event, che sta per EVolution ENTertainment, rappresenta una nuova realtà italiana che si pone come punto di riferimento per tutti quei programmatori o quei team che, non sapendo orientarsi nel sempre più caotico mercato italiano, erano fino ad ora costretti a contattare software house inglesi per riuscire a pubblicare il loro prodotto. Da oggi le cose cambieranno grazie a questa società (con alle sue spalle, tra gli altri, anche il grandissimo Ettore Caurla...).che abbiamo avuto modo di "conoscere" all'ultimo ECTS. Ma forse è meglio parlare dei team che attualmente si appoggiano a questa interessantissima struttura: partiamo con i Lightshock, forse il più grosso gruppo di sviluppatori italiani, e con il loro Runball (Foto1): una sorta di partita a "palla prigioniera" con giocatori super-deformed, esseri completamente folli e mosse segrete. Personalmente sono riuscito a vedere un po' pochino del prodotto vero e proprio, ma devo ammettere che l'idea di realizzare un gioco del genere è sicuramente buona e anche la programmazione non sembra male. La grafica ci è sembrata molto colorata con ottime animazioni fluide e altrettanto dettagliate. Non ci resta che aspettare la versione definitiva. La recensione sapete già dove trovarla, quindi passiamo ad altro. Il nome Nasty Brothers è forse un filo meno conosciuto di quello dei Lightshock, ma anche qui abbiamo a che fare con un gruppo di programmatori che, se crescono nella maniera giusta, saranno presto pronti a entrare nelle case di tutti i possessori di PC: i titoli attualmente in lavorazione sono ben quattro: An Amazing Adventure (Foto2) (del quale dovreste trovare una foto sparsa per la pagina!) è, come dice il nome stesso, un'avventura grafica che ricorda per molti aspetti quel capolavoro della LucasArts chiamato "Day of the Tentacle". Se le somiglianze non si fermeranno solo all'aspetto grafico avremo tra le mani qualcosa di decisamente appetibile. Passiamo quindi ad Angel of Death, shoot'em up a scorrimento orizzontale pieno dei soliti alieni e amenità varie. Tutto questo senza dimenticare Crazy Kid, platform game che ha per protagonisti due teenager piuttosto "singolari". Finiamo parlando di Fight'n'Jokes: un picchiaduro molto "cartoonesco" con 10 personaggi (alcuni dei quali molto famosi) selezionabili e un'impostazione demenziale. Ultimo team di cui ci occupiamo è quello dei Colors, già presenti sul mercato da tantissimo tempo, che hanno deciso di collaborare con EVENT presentando all'ECTS la serie RAVEN, una sorta di avventura cyberpunk.

Stefano "BDM" Petrullo

Interplay

Dopo Descent I e II ecco arrivare un nuovo gioco d'azione 3D. Stiamo parlando di Descent to Undermountain, un gioco in cui dovrete combattere, correre, saltare, volare in 20 nuovi livelli pieni di emozionanti inseguimenti. I labirinti saranno sempre più difficili e la grafica sarà ancora più dettagliata. Con Dragon Dice invece avrete a disposizione un gioco semplice. Lo scopo è quello di conquistare i terreni altrui disponendo di fantastiche armi. Non solo, l'uso di magie e delle tecniche di combattimento vi permetterà di vincere tra le più diverse e cruente battaglie. Simile al precedente ci sarà anche Blood and Magic ma con una diversa ambientazione : 15 regioni da conquistare con l'uso di eroi e magie.

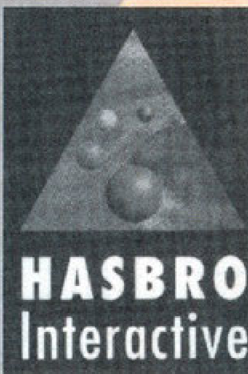
Un altro titolo disponibile a breve sarà Conquest of the New World (Foto1), preparatevi alla conquista : dovrete scoprire e colonizzare il nuovo mondo ma non sarete i soli a desiderarlo. Quando incontrerete gli altri conquistatori vi converrà negoziare o contrattare. La battaglia sarà l'ultima alternativa quando le relazioni diplomatiche crolleranno. L'anno 2132 ci fa venire in mente Shattered Steel: sarete un mercenario che dovrà investigare su una misteriosa interruzione delle comunicazioni del pianeta Lanios. 80 missioni in 3 mondi vi attenderanno dal momento in cui scoprirete di avere a che fare con degli alieni mutanti di origini meccaniche. Dovrete combattere e vincere contro 50 differenti robot alieni, altrimenti il loro prossimo obiettivo sarà la Terra. Se all'avventura e all'azione preferite il rilassamento e l'uso dell'intelletto ecco qui gli ultimi 2 titoli dalla Interplay : Tommy e Chessmates (Foto2). Il primo ci farà conoscere il mondo del rock con performance di Phil Collins, Tina Turner e Elton John. Interviste, acrobazie musicali e soprattutto filmati e foto estratti anche dallo show di Broadway per farci sentire l'aria di un periodo musicalmente irripetibile. Il secondo è stato studiato per avvicinare i bambini agli scacchi, sviluppare la logica e risolvere problemi giocando.Da quando Zolthar lo ha visto non ha smesso un attimo di giocarci. E i vostri figli cosa faranno? Con la Interplay abbiamo finito, ma prima di lasciarvi due parole su MDK, nuovo titolo della Shiny Entertainment (Earthworm Jim) è uno dei prodotti più interessanti dell'intero show. Abbiamo avuto modo di vedere solo una versione completa più o meno al 10%, visuale in soggettiva, locazioni precalcolate per un prodotto che sembra decisamente interessante.

Riccardo "Tfm" Merlini


1


2

Tra le novità di casa Hasbro troviamo questo mese Battleship CD-ROM (foto1), una battaglia navale da gestire non più su carta ma a video, col solito metodo della griglia alfanumerica 10 x 10 in grafica in 640 x 480, la possibilità di giocare anche con quattro amici in rete, sonoro digitalizzato, la possibilità di muovere una intera flotta, l'uso di aerei spia, la presenza di terre, isole, porti, sottomarini e via discorrendo.



Un gioco semplice che occuperà molto del vostro tempo.

Un'altra trasposizione di un famoso gioco da tavolo verso il nostro pc è Cluedo (foto 2) all'interno del quale rivivono i famosi personaggi come il colonnello Mustard, Miss Scarlett e il Proff. Plum. Il gioco è ambientato nel magnifico splendore del palazzo Arlington, tutto renderizzato in 3D ricco di stanze, passaggi segreti, personaggi sospetti e naturalmente la presenza di un morto che dà vita al gioco. Poteva poi mancare il famosissimo Risiko? Certamente no! Anche questo gioco è ora disponibile, o lo sarà a breve termine, sui nostri video.

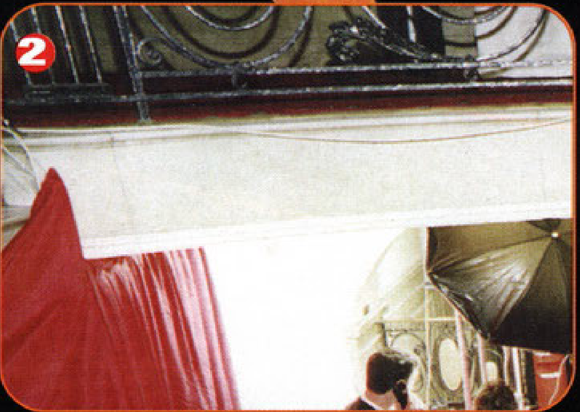
Devo spiegarvi come si gioca ? No vero ? Immaginatevi il solito gioco, con le solite regole, con una grafica insolita e con la possibilità di giocare in rete. La conquista dei territori su video sarà accattivante tanto quella del gioco da tavolo e le serate in compagnia di amici potranno trascorrere felicemente riunendosi tutti davanti al magico video. La Hasbro aveva già pensato bene di convertire anche il Monopoly e Trivial Pursuit usciti il Novembre scorso.

(finalmente il BDM non potrà più fregarmi gli alberghi di Viale Dei Giardini quando, alle 4 del mattino, ubriachi fradici, lo riduco ogni volta sul lastrico) (e su questo avrei qualcosa da ridire... NdBDM).

A questi si vanno ad aggiungere Othello, più difficile da spiegare che da giocare, e la serie dedicata alla Playskool tra i quali Mr. Potato Head, Play-Doh Creations e Puzzle. Questi ultimi sono tutti indirizzati a un'utenza che varia dai 3 ai 6 anni, quindi molto semplici ed eccezionalmente giocabili, dunque un acquisto sicuramente azzeccato e che consiglio vivamente a tutti quei genitori che vogliono avvicinare i loro figli al mondo dei computer in modo intelligente ed istruttivo.

Riccardo "TfM" Merlini

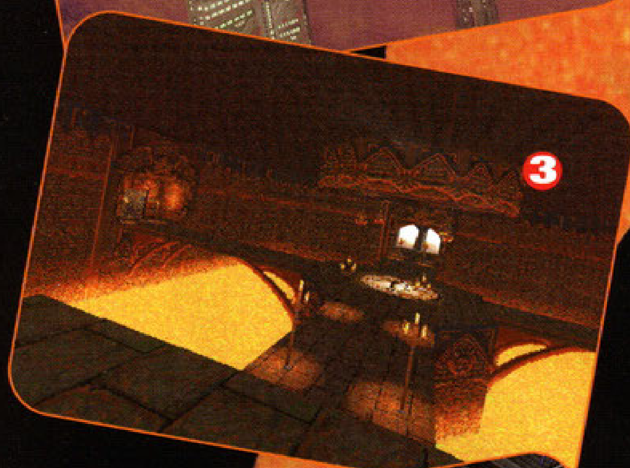

1


2











Fragile Alliance è ambientato in un futuro non ben definito. Già oggigiorno il problema della sovrappopolazione è molto sentito, figuriamoci cosa succederà nei prossimi anni. Come fare a risolvere il problema? Seguendo forse le previsioni di Nostradamus? In questo nuovo gioco le conquiste spaziali saranno necessarie per permettere alla razza umana di poter sopravvivere; la scoperta di nuovi mondi e di altrettante nuove fonti di guadagno è riservata a voi potenziali acquirenti di questo nuovo titolo di casa Gremlin. I bisogni vitali dei prossimi anni saranno sempre gli stessi e cioè materie prime da commerciare, nuove locazioni abitative e via discorrendo. Nel cercare di raggiungere il vostro scopo incontrerete 6 civiltà aliene con le quali potrete scegliere se iniziare a commerciare o combattere; quest'ultima soluzione sarà la più drastica, ma purtroppo necessaria a difendere i nuovi insediamenti. Se permettete un consiglio salvate sempre prima di iniziare una battaglia: non tanto per evitare di dover ricominciare da capo in caso di sconfitta, ma per il gusto di poter rivedere le vostre prodezze decine e decine di volte. La possibilità poi di poter giocare in rete è molto allettante; ultimamente infatti i giochi sono sviluppati prevedendo questa opzione, forse ancora un po' difficile da applicare qui in Italia, ma comunque interessante: sinceramente trovo che sia una grande idea ed è il modo migliore per potersi divertire, avendone i mezzi.

Passiamo ora all'anno 6225 con SandWarriors (foto1 e 8), un altro prodotto dove si respira aria di crisi: due anziane famiglie devono difendere i loro mondi oramai sull'orlo del baratro e tramite 30 missioni cercheranno di impossessarsi di un piccolo pianeta chiamato Terra.
Addentrandoci meglio nel gioco posso dirvi che si tratta di un simulatore di volo arcade in cui voi fate la parte di un pilota intento a difendere gli interessi di casa Osiris contro l'opposta fazione denominata Set.
Se riuscirete a sopravvivere agli attacchi dei nemici, se riuscirete a scovare le spie e a distruggere le basi dell'altra fazione, allora e solo allora sarete in grado di trovare l'oggetto misterioso che vi permetterà di trasportare voi e la vostra gente dal pianeta morente alla Terra. La trama come vedete è abbastanza originale, cosa rara di questi tempi, ed è supportata da una grafica in 3D molto curata sia per ciò che concerne l'ambientazione, sia per nelle sequenze video dei briefing.

Se poi a questo aggiungiamo che la manovrabilità dei vostri veicoli è molto buona si deduce che la giocabilità sarà senz'altro di altissima. Fatto non trascurabile è che in ogni missione potrete decidere voi l'obiettivo principale da colpire e più si va avanti con le missioni, più potenza distruttiva avrete a disposizione grazie anche alle 20 diverse navi disponibili.

Sempre a proposito di futuro bellicoso ecco spuntare Hard War (foto2 e 7). Definito dalla Gremlin come 3D Arcade Flight Sim, vi mette nei panni del solito figaccione di turno, dotato di flyer in puro stile Nathan Never. Come tutti sanno le navicelle costano e per mantenere la vostra dovrete darvi da fare: all'inizio gli unici lavori che troverete non vi daranno grandi soddisfazioni (del resto se consideriamo la disoccupazione di oggigiorno, meglio questo che niente), ma se riuscirete a farvi un nome potrete guadagnare più soldi con impieghi forse un po' più duri come per esempio assassinii, sparatorie e via discorrendo: un semplice cittadino con semplici esigenze!

L'avventura si svilupperà attraverso "giornate" suddivise in cicli notturni e diurni con paesaggi molto curati (una cosa che mi ha colpito favorevolmente è la nebbiolina che ricorda tanto il malinconico mondo di Blade Runner).

Anche in questo caso è previsto il supporto di rete per la felicità dei vostri

professori di scuola (sempre che riusciate a installare questo fantastico gioco senza farvi beccare). Se invece non siete così fortunati, consolatevi sapendo che avrete la totale libertà d'azione nel scegliere la personalità del vostro personaggio e i suoi obiettivi... non vi ricorda un po' Elite?

Tutte le missioni che porterete a termine influenzeranno la struttura del gioco donando a Hard War una longevità mica male, visto e considerato che una volta finito potrete ricominciare da capo seguendo una nuova "strada". Il sonoro sarà all'altezza della grafica sicché non ci resta che aspettare impazienti l'uscita di questo titolo. Ultima, futuristica proposta di casa Gremlin è Realms of The Haunting (foto3) dove saremo trasportati in un'era caratterizzata da un'atmosfera piuttosto orrorifica. La visuale è in soggettiva e arricchita da suggestivi filmati che ci caleranno nei panni di tale Adam Randall il cui padre è morto in quel di Hellstone (un simpatico paesotto che esiste veramente). Le locazioni da visitare sono numerose e molto ampie.

Quando disporremo del demo o del gioco vi potremo dare più informazioni: per adesso le uniche notizie sono queste, per cui appuntamento a dicembre, data di uscita che la simpatica Sara Osborne ci ha comunicato.

Tornando al presente che ne dite di fare un po' di sport?

Ma si dai, cosa scegliere tra il golf e il calcio? Ma tutti e due naturalmente!

Iniziamo a parlare dello sport più amato dagli italiani: riuscirà Uefa Euro 96 England (foto 4 e 6) a prendere il posto di Fifa 96? La risposta probabilmente sul prossimo numero di PC Game Parade...

Per adesso posso anticiparvi, se vi siete persi l'ultimo numero con relativa anticipazione, che il gioco si avvale di un engine in vero 3D con nuovi modelli di giocatori e con un numero impressionante di visuali possibili per poter far compiere ai vostri eroi tutte le acrobazie balistiche possibili. Siamo effettivamente di fronte al seguito di Actua Soccer, per cui le premesse per un buon titolo ci sono tutte. Per ogni azione è previsto il commento di un telecronista vero, non Sandro Ciotti, ma tal Barry Davies che ha campionato qualcosa come 30.000 parole successivamente combinate tra loro in modo da garantire che ogni telecronaca sia diversa dalle altre, il tutto per l'esaltazione più veritiera classica di ogni tifoso di calcio. Se a tutto questo aggiungiamo che ogni giocatore assumerà le movenze stilistiche dei campioni in carne ed ossa come per esempio Baggio, Klinsman e Bergkamp, allora la finzione potrà (forse) eguagliare la realtà! E la simulazione continua anche con le partite notturne, con le statistiche sulle squadre, con la scelta delle visuali e con tanti altri parametri settabili a piacere. Sembra di essere veramente allo stadio, specie se disponete come me di un'Awe 32 e di buon HiFi. Per cui, cultori del calcio e non, preparatevi a combattere una dura battaglia e attenzione a non fare falli nei pressi dell'arbitro altrimenti guai a voi, rischierete di rimanere senza giocatori!

Per tutti gli amanti del golf, ecco spuntare dal cappello magico Actua Golf (foto 5), un simulatore 3D che raggiunge l'apice del realismo sportivo: con una profusione di mezzi e di volontà che ha del commovente. La Gremlin (visitabile per chi non lo sapesse ancora al sito Web: http://www.gremlin.com) ha preso spunto dai consensi dei precedenti prodotti e, sfruttandone l'impatto positivo, ha introdotto anche in questo gioco il 3D vero, le sequenze animate e più in generale tutto il kwon-how accumulato in questi anni.

I registi degli studi della software house hanno chiesto a veri giocatori professionisti non solo di essere ripresi quando compiono le loro prodezze, ma anche quando sbagliano grossolanamente.

In questi casi Peter Aliss, la voce più nota nelle cronache sportive di questo genere, vi accompagnerà con il suo spietato commento e state pur certi che non sarà mai ripetitivo nei suoi pensieri. Si è quasi arrivati insomma a livelli di perfezione, tanto che da voci di corridoio sembra che Actua Golf verrà adottato anche nei corsi di golf in quelle giornate in cui il tempo non sarà molto clemente. Le visuali vi aiuteranno a capire il tracciato e tutte le sue difficoltà e, a seconda che decidiate di partecipare ai vari tornei come giocatori amatoriali o come professionisti, potrete sviluppare al meglio la vostra tecnica per poi applicarla sui prati verdi.

Disponibile a fine anno.

Per adesso è tutto.

Riccardo "TIM" Merlini







SPRING REPORT 96 ECTS

MICROPROSE



Valanga di titoli in uscita per la Microprose. Oltre a Magic: The Gathering, ormai atteso per quasi un anno da tutti gli appassionati del card game (sottoscritto compreso) e Star trek: Generations (Foto1), tormentone fisso di quel trekker incallito del nostro caporedattore, per i quali vi rimando alla nostra sempre stracolma sezione News, molti altri nuovi prodotti stanno per vedere la luce o comunque sono in avanzata fase di elaborazione.

Uno di questi è 1943 European Air War: , un simulatore di volo ambientato nella Seconda Guerra Mondiale che, a detta dell'ufficio stampa della Microprose, avrebbe come punti di forza il realismo e la giocabilità, ai quali andranno aggiunte opzioni come l'editor di missioni e l'ormai consueto network game. Nel gioco potremo utilizzare oltre 20 differenti velivoli e intraprendere due diversi tipi di carriera, una è basata sulla famosa "Battle of Britain" mentre l'altra comprende tutto lo scenario delle guerre europee del 1943. Un titolo che invece colpisce non per le sue caratteristiche, quanto per il concept è Citizens: Blackwater Affairs (Foto2). L'azione prende luogo dopo la vostra prematura dipartita a causa di un incidente in auto. Toccate di ferro a parte, la vostra missione consisterà nel fare da angelo custode alla cittadina che vi ha dato i natali difendendola dall'influsso delle forze del male. Per fare questo avrete dei poteri "divini" dei quali però nessuno si è preoccupato di fornirvi il libretto di istruzioni! Il giocatore dovrà quindi esplorare le proprie capacità sui malcapitati protetti, che nel frattempo conducono una vita normalissima, andando al lavoro, entrando nei cinema e perfino innamorandosi... Super Heroes (Foto3) (titolo ancora provvisorio) invece è un gioco "alla X-COM" che combina strategia, parametri da gioco di ruolo e (appunto) supereroi. Dovrete guidare un team di emarginati superpotenti che combattono le forze del male nel 2091. Super Heroes promette una valanga di personaggi, superpoteri e "situazioni" che vi impegneranno per molto tempo. Leggetevi comunque l'anticipazione che segue: Corre l'anno 2091. La terra è governata da mutanti con super-poteri che seminano la distruzione in tutto il mondo come solo i mutanti dotati di super-poteri sanno fare. Chi li può fermare? Naturalmente solo voi. So già cosa state pensando: "Cosa posso io, povero mortale, armato solo di questo numero di PC Game, contro questi mutanti super-cattivi?". Scherzi a parte il gioco vi conferisce super-poteri. Sarete quindi in grado di piegare barre di ferro soffiandoci sopra, scalare edifici altissimi e fermare al volo proiettili tra i vostri super-denti. Questa è la premessa al nuovo gioco in stile X-COM della MicroProse, Super Heroes, che sarà disponibile esclusivamente per Windows 95. Sarete il capo di un gruppo di super-eroi con la missione di sgominare tre bande di criminali: Tech Lords, The Claw e The Shadowyn. Disturbati dalla distruzione messa in atto dalle tre bande criminali, cinque individui ricchi e potenti hanno formato lo Star Council per combattere contro questo problema dilagante: avrete la possibilità di creare il vostro super-ego e sviluppare qualità quali arti marziali, coraggio e virtù acrobatiche. Imparerete a migliorare i vostri super-poteri, come il tanto invidiato scudo di forza e il volo! Oppure potrete utilizzare uno dei 24 super sprite pre-creati.

Super Heroes promette di essere un'esperienza unificante, che consentirà un gioco testa a testa in rete o tramite modem. Non è solo un beat-em-up, dovrete far ricorso anche alle vostre capacità strategiche e decisionali. Scegliere quali missioni intraprendere e quali personaggi utilizzare per queste missioni implica capacità che vanno oltre la vista a raggi X o il sesto senso da ragno. I programmatori della SimTex Software hanno invece quasi ultimato la realizzazione di Master Of Orion II (Foto4). Già famosi per successi come Master of Magic e il primo Master Of Orion, con questa nuova creazione Steve Barcia e i suoi vogliono regalarci il gioco di strategia definitivo, uno di quei titoli insomma che difficilmente passano nel dimenticatoio: la crescita della popolazione planetaria ha raggiunto tali proporzioni da rendere la colonizzazione galattica una necessità. Dovrete quindi guidare il vostro popolo alla prosperità, proteggendolo dalle numerose razze avversarie e soprattutto dagli Antaraniani, colonizzatori extradimensionali che vogliono annichilire tutte le forme di vita intelligenti del cosmo. Nulla di nuovo purtropppo sul fronte F1GP II del quale continuiamo a ricevere materiale senza però avere la minima idea della data di uscita. In questi mesi la Microprose ci ha abituato a grandi giochi, dei quali Civilization II è solo un esempio. Chissà che anche queste nuove produzioni non ci regalino gradite sorprese. E' comunque chiaro che dei titoli presentati ben pochi sembrano "deboli" e se è vero che il buon giorno si vede dal mattino (considerato come ECTS) per i prossimi mesi abbiamo davanti un ottimo pomeriggio (ovvero l'E3, del quale troverete un megaspecialone di tantissime pagine sul prossimo numero di PC GAME PARADE) e una gradevole sera che si concretizzerà con l'uscita dei titoli in questione.

Massimo Nichini



MINDSCAPE®

Quelli della Mindscape l'hanno combinata grossa con questo Azrael's Tear (foto1). Un'avventura dalla grafica 640 x 480 sorprendente. Le foto non rendono sicuramente giustizia alla bellezza riscontrabile su video, non male veramente.

Come al solito potrete interagire con l'ambiente (aprire porte, raccogliere oggetti, ecc...), guardare in su e in giù, risolvere puzzle e via discorrendo. La cosa affascinante e' l'aria che si respira : si è trasportati in un mondo tetro e buio che coinvolge totalmente il giocatore.

Sarà forse anche per le indicazioni sulla temperatura e sull'umidità, fattostà che sembra proprio di esserci. 18 mesi di sviluppo in fondo non sono certo pochi, e i programmatori assicurano che passeremo ore e ore a risolvere i vari puzzle per riuscire ad andare avanti.

Aspettiamo con ansia la versione definitiva per potervi dare un giudizio completo, ma già possiamo affermare che questo prodotto sarà probabilmente un punto di riferimento per quest'anno. Veramente bello.

Proseguendo posso darvi una notizia che vi farà ringiovanire di alcuni anni: da piccolo io giocavo spesso col Lego (si si sto proprio parlando di quei mattoncini rossi) perdendoci giornate intere (non avevo molti impegni): ebbene, per tutti i ragazzini compresi tra i 6 e i 12 anni, e anche per i nostalgici redattori di Pc Game Parade, ecco qua il gioco della Lego ! Di cosa si tratta ? E' presto detto: un'avventura per coloro che vorranno interagire, esplorare, costruire e vivere in un "Virtual Lego World".

Saranno contente tutte le mamme che non dovranno più riordinare la cameretta del figlio cosparsa di mattoncini a mo' di moquette, saranno contenti i bambini che potranno realizzare al computer le costruzioni più strane e a ottobre sarò contento anche io perché potrò riprendere a giocare col Lego (visto che la mia cara mamma me lo ha gettato via anni orsono).

Un'idea carina.

Per chi invece non si sente bambino ecco qua Megarace 2 (foto 2): se il gioco sarà come il demo che ho avuto a disposizione ci sarà di che divertirsi. Ricordate la versione precedente ?

Ok, tenete in considerazione solo i pregi, eliminate i difetti, immaginatevi una grafica dettagliatissima e dei nemici ancora più cattivi. Inizio a parlarvi della grafica perché penso sia il fiore all'occhiello del gioco. Tutti gli oggetti (macchine e ostacoli) si muovono (almeno sul mio P 133 Mhz) con una fluidità encomiabile, il tutto è molto veloce e di conseguenza anche l'azione in generale risulta frenetica.

La vista principale è quella solita posteriore rialzata, dalla quale si possono ammirare anche gli stupendi paesaggi.

Il demo contiene una registrazione su un circuito tutto saliscendi che ci porta a spasso per il Tibet.

La giocabilità sembra buona (manca solo il freno a mano di The Need For Speed e poi il controllo sarebbe eccellente). Immancabile anche il presentatore dagli occhiali più brutti del mondo che ci inciterà sadicamente di circuito in circuito, è inutile: Lance Boyle, è sempre Lance Boyle!

Ora, cambiando genere vi darò qualche indizio per cercare di capire di cosa voglio parlarvi :

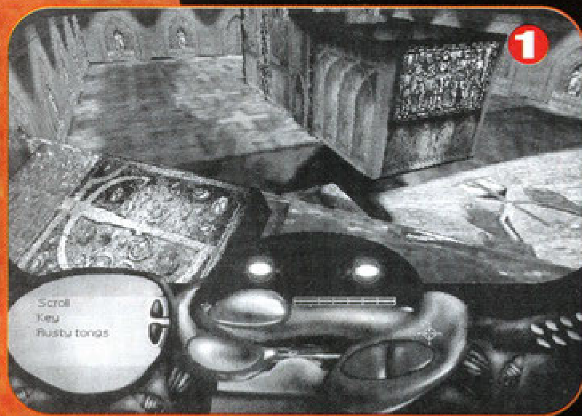
In quale gioco di grande successo vi è capitato spesso di andare a sbattere con la vostra macchina contro una forchetta ? E contro una saponetta ? Non potete non conoscere di Micro Machines.

A breve avremo a disposizione il seguito (non ufficiale) chiamato Supersonic Racers (Foto3): sempre di stampo umoristico come il precedente, con a disposizione 30 tracciati per dare sfogo alle nostre più sadiche vendette contro amici, conoscenti, sfidanti e naturalmente anche contro il computer.

Purtroppo ho avuto a disposizione solo foto e cartelle stampa per cui aspetto anche io come voi con ansia il demo giocabile.

In Dark Crusaders (foto4) invece vi dovrete sbarazzare delle forze del Chaos che minano la pace del vostro mondo così come in un qualsiasi clone di Doom (vi rimando comunque alla recensione in esclusiva presente nelle prossime pagine della rivista... NdBDM).

Riccardo "TfM" Merlini









MIRAGE

Quelli della Mirage Technologies sono davvero eccezionali: in questi ultimi anni hanno sviluppato pochissimi titoli, soltanto due per essere precisi, ma il lavoro che hanno fatto li ha resi popolari in tutto il mondo in tempi molto brevi. All'inizio fu "Rise of the Robots", un picchiaduro rivoluzionario dal punto di vista grafico (i protagonisti erano stati interamente renderizzati con 3D Studio) purtroppo penalizzato dalla giocabilità: pochi combattenti, alcuni troppo deboli, altri così forti che potevano essere distrutti solo virtualmente, immergendo l'intero Pc in un altoforno. Da poco i robot sono ritornati con "Rise 2 Resurrection", e questa volta il prodotto finale è stato ottimizzato oltre ogni limite, pur mantenendo lo stesso stile e le stesse tecniche (e alcuni difetti) del suo predecessore. Dopo passato e presente però, parliamo un po' del futuro, ovvero di quando la Mirage porterà a termine il suo ultimo capolavoro: Mayhem (originariamente chiamato Adrenaline Factor), il quale, benché non sia affatto un picchiaduro, vede coinvolti ancora dei robot e, nemmeno a farlo apposta, anche questi realizzati col 3D Studio. Credo venga proprio spontaneo chiedersi se i programmatori inglesi si siano fumati l'impossibile, visto che un lavoro del genere non è affatto uno scherzetto e credo anche che risulti ancora più spontaneo domandarsi da dove arrivi questa loro stravagante ossessione verso un mondo di enormi robottoni incredibilmente agguerriti. Beh, in attesa di una risposta che spero arriverà al più presto (nel frattempo colgo l'occasione per metallizzarmi il cranio), diamo un'occhiata a quello che sarà probabilmente il gioco più distruttivo dell'anno dopo Syndicate Wars.

LA CATASTROFE

Mayhem è ambientato sulla Terra, ma non quella che conosciamo tutti quanti (dove cioè, per noi semplici redattori, l'unico essere supremo che esiste è il caporedattore, che ci domina e sottomette quando vuole), bensì in un futuro postindustriale non ben precisato, macabro e ributtante per l'uomo, che ha completamente perso la sua libertà. Infatti, col passare degli anni, la razza umana sviluppò tecnologie inaudite e, grazie a tutto questo, comparve una nuova specie vivente, quella dei Biomechs, creature organiche che portano dentro e fuori ai loro corpi strutture cibernetiche molto avanzate che li rendono più veloci, forti e intelligenti dell'uomo stesso. Queste creature biomeccaniche, originate dalla fervida mente umana, vennero progettate e costruite per sostituire l'uomo nei lavori più duri e massacranti; tutto sembrava funzionare perfettamente. Purtroppo però, come sempre, successe il peggio (la legge di Murphy non si smentisce mai!): i Biomechs divennero sempre più forti e potenti e la loro intelligenza artificiale soverchiava già da tempo quella umana quando presero la fatidica decisione: sterminare i loro creatori (ma allora è un vizio!).

Da allora i terrestri videro le cose cambiare e vani furono i tentativi fatti per stroncare il fenomeno alla radice: ormai quelle feroci creature erano in grado di costruire autonomamente in serie nuovi prototipi. L'uomo capì di essere senza speranze e così decise di fuggire: i più fortunati si ritirarono nelle stazioni orbitanti, altri riuscirono a nascondersi in luoghi dimenticati, i più sfortunati non sopravvissero. La sorte però volle che la razza umana non morisse, né sulla terra, né nello spazio: le due comunità

vissero separate per lungo tempo, imparando a vivere in condizioni diversissime. Gli uomini della Terra crebbero nell'odio e nella paura, non fidandosi di nessuno. Gli uomini dello spazio impararono invece a vivere senza la gravità, dimenticando come si faceva a camminare, i loro corpi vennero plasmati dall'ambiente nel quale nacquero, divenendo goffi e vulnerabili. Ritenevano i terrestri responsabili di quella catastrofe che li aveva costretti ad andarsene, obbligandoli a guardare il loro pianeta da lontano. Gli uomini della terra però non si arresero: vennero costruiti dei droidi d'assalto molto potenti per distruggere i Biomechs e fu ancora una volta guerra. Purtroppo per loro il trucco venne scoperto e i biodroidi si impossessarono delle stazioni di controllo, distruggendole. L'unica soluzione era quella di chiedere aiuto agli uomini dello spazio affinché fossero loro a comandare i robots dalle loro basi, unico luogo ancora inaccessibile al nemico. Dopo lunghe trattative si raggiunse un accordo: gli uomini della Terra avrebbero insegnato a quelli dello spazio a costruire i droni potenziati, questi ultimi li avrebbero guidati da una stazione orbitante contro i Biomechs allo scopo di porre termine alla loro esistenza. In cambio gli uomini spaziali avrebbero ottenuto il



pieno dominio sulle risorse delle zone che avrebbero liberato e i terrestri avrebbero riavuto la tanto agognata libertà. Questo era il prezzo da pagare, un prezzo tutto sommato basso per vedere sterminata quella abominevole razza dominatrice. Detto fatto: sulla stazione orbitante NE09 iniziarono i lavori di potenziamento e l'intera base venne corazzata e ribattezzata "Sat Net": la centrale operativa da dove sarebbero stati guidati i robot. Oggi i lavori sono stati ultimati definitivamente e il futuro della Terra è, per l'ennesima volta, nelle vostre mani.

UN PO' DI BACKGROUND

Come ho accennato in precedenza, Mayhem non ha nulla a che vedere con la serie dei picchiaduro, anzi. Non dovrete affatto mazzulare a calci, pugni e mosse speciali un altro robot mentre pensate alla vostra prof. di filosofia o magari a quello di matematica, ma tutto quanto è comunque legato alla lotta e alla distruzione. Come avrete già capito, il vostro compito è quello di sterminare i Biomechs dalla superficie terrestre. Il concetto principale del gioco è quello di sterminare, distruggere, tritare e maciullare (tra le altre cose, la press-release che ho in mano menziona il fatto di poter eliminare non solo i vostri nemici, ma anche tutto quello che vedrete sullo schermo, ma penso che gli screenshots siano molto esplicativi a riguardo!). Lo stile è invece più simile a quello già visto in Syndicate e in Cannon Fodder. Praticamente quindi stiamo parlando di una sorta di shoot'em up interattivo completamente tenuto sotto controllo dal raziocinio del giocatore, che dovrà essere molto abile e veloce per riuscire a portare a termine tutte le missioni che gli verranno affidate al fine di liberare la Terra dal popolo biomeccanico che da tempo la domina.

LA CITTA' DEI DANNATI

In realtà si tratta di una vera e propria isola, sul territorio della quale è presente tutta l'area di gioco. La metropoli in questione non ha nome ed è divisa in cinque aree specifiche che rappresentano le 5 missioni principali dell'avventura. Queste 5 missioni sono a loro volta divise in altre 5 sotto-missioni, per un totale di 25. L'area urbana è ciò che resta di una possibile megalopoli futuristica nel periodo di massima crisi e decadimento, ma nonostante tutto c'è ancora un'organizzazione strutturale ben definita e i toni cupi impiegati rendono l'atmosfera ancora più intrigante. Le 5 aree di nostro interesse sono dunque il complesso industriale, l'aeroporto, il centro residenziale, il porto e il centro commerciale mentre il nostro compito sarà quello di pilotare all'interno di queste aree (in Svga 640x480 a 256 colori e in prospettiva 3D isometrica dove tutto quanto è frutto di rendering) 3 robot. Sicuramente vi starete già domandando che cosa possa interessare a un robot biomeccanico una città traumatizzata dalla desolazione e dalla decadenza: del resto non deve mica andare a mangiarsi una pizza con gli amici né tantomeno deve consegnare in tempo utile la recensione al caporedattore (uhm... e se domani mi travestissi da biodroide e sfasciassi la redazione? No, meglio di no, sarebbe











capace di spellarmi con tutta calma. Hei! Non è che anche lui è uno di loro?!?!?!?!). Esaminiamo però le zone nel dettaglio per avere un quadro quantomeno sommario della situazione: il complesso industriale è di vitale importanza per il semplice fatto che qui vengono costruiti e implementati tutti i Biomechs. Capirete perciò che distruggere l'area è fondamentale, peccato però che le 5 centrali energetiche siano ultraprotette da ogni genere di trappola e fortificazione. Per non parlare di tutti i mostri che pullulano ovunque per giocare a guardie e ladri. L'aeroporto è un'altra zona importantissima per i nostri amichetti in quanto se questo cadesse in mano ai terrestri, costoro potrebbero instaurare rapidi contatti con la stazione orbitante e farsi mandare dei rinforzi. Ergo, dato che lo vedrete iperprotetto, non pensate che lo sia perché sta per atterrare qualcuno di molto importante (purtroppo io non ho ancora il mio jet privato), ma perché la vostra presenza non è gradita. Per quanto riguarda il centro urbano, è l'area con la maggiore concentrazione di robot ostili di tutta l'isola. Per riconquistare la zona dovrete sudare 7 camice al quadrato, sterminando strada per strada, angolo per angolo, tutto quello che vedrete muoversi.



Il porto invece è di interesse comune, in quanto i Biomechs lo usano per il trasporto di materiale e di rifornimenti e i terrestri come centro strategico dal quale rubare ciò che è loro necessario. Il centro commerciale infine era il luogo più bello della città, ricco di negozi e di grattacieli. I Biomechs lo hanno ridotto male, ma il suo fascino è ancora notevole e riconquistarlo sarebbe utile all'impresa in quanto infonderebbe nuove speranze nei ribelli e aiuterebbe a tenere accesa la fiamma della rivolta, alimentandola. Le aree urbane sono veramente enormi e ben fatte, tanto che sembrano vere e proprie micropoleis di per se stesse. Tutto è definito sin nel più piccolo dei particolari e nulla è lasciato al caso: le case, le strade, i negozi e tutta la coreografia futuristica è così ben realizzata e così ben strutturata che viene spontaneo pensare che dietro a ogni elemento siano stati fatti approfonditi studi architettonici. Del resto lo potete ammirare voi stessi dalle foto che troverete un po' dappertutto in queste pagine e sono più che certo che ne rimarrete stupefatti.

I NOSTRI COMPAGNI

Che saremo alla guida di 3 robots già lo sapete. Probabilmente quello che non immaginate è che i nostri 3 droidi non hanno sembianze umane e che, a differenza di Syndicate, verranno distribuiti in tre zone diverse della città, agendo indipendentemente. Noi dovremo comandarli simultaneamente e in tempo reale (niente turni di gioco quindi, sarebbe troppo facile!) affinché l'obiettivo della missione venga portato a termine correttamente.
Fortunatamente per noi, i 3 droni verranno calati sulla scena a intervalli regolari (comunque brevi) l'uno dopo l'altro e la stessa Mirage consiglia un'ottima tecnica di approccio: non appena il primo robot farà la sua comparsa, ci converrà metterlo al sicuro in una zona riparata, affinché non venga danneggiato o distrutto dalla folla dei Biomechs febbricitanti, stesso discorso con gli altri due. Tutto questo garantisce azione e divertimento frenetico e sono sicuro che l'unico modo di riposarsi sarà quello di mettere il gioco in pausa. Gestire i nostri 3

beniamini sarà comunque semplice, visto che tutto avverrà tramite mouse: per muovere il robot attivo basterà cliccare col tasto sinistro sulla locazione desiderata e lui si sposterà, aggirando autonomamente gli eventuali ostacoli. Per fare fuoco basterà premere il tasto destro sull'obiettivo prescelto e il nostro amico sparerà all'istante utilizzando l'arma attiva. La selezione delle armi o del drone da utilizzare avviene attraverso una comodissima interfaccia sempre presente sulla parte destra dello schermo: avremo a nostra disposizione le informazioni principali relative ai nostri droidi e saremo in grado di vedere se questi sono sotto l'attacco del nemico e se sono, per esempio, surriscaldati (oltre la soglia massima di calore il robot inizia a fare i capricci, con la possibilità che le armi "on-board" possano esplodervi in faccia), sono presenti inoltre anche uno scanner per monitorare tutto quello che si muove nei paraggi, l'icona delle opzioni (che ci consentirà di settare il dettaglio, il livello di zoom ecc.). Semplice no? A questo punto mi sembra obbligatorio parlare anche delle armi, che non sono poche. Ognuno dei nostri 3 barattoloni può portare fino ad un massimo di 7 armi (uguali o diverse) e usarle tutte quante contemporaneamente (!). Ogni arma ha più livelli di espansione. Per farvi un rapido esempio, il primo livello del cannone al plasma vi consente di sparare una palla di energia che blasta via ogni Biomech nelle immediate vicinanze. Il livello 2 vi farà sparare più velocemente, il 3 vi consentirà di sparare veri e propri palloni al gusto plasma e con il livello 4 sparerete ancora più velocemente. Vi piace l'idea? Credo proprio di sì! Per quanto riguarda i nomi delle armi, come afferma la stessa press-release, non sono ancora definitivi così come non lo è il numero, che verrà incrementato, quindi mi limito ad accennarvi solo la presenza di un mitragliatore leggero, del classico missilone centrale stile Mazinga e del "confetto nucleare": peggio del T1000! Tutte queste delizie potrete acquistarle nel vostro negozio di fiducia sino ad esaurimento scorte, finanziarie ovviamente. Dovete infatti sapere che dopo avere scelto una delle 5 missioni della prima area (l'aeroporto) verrete sottoposti a un dettagliato briefing e successivamente entrerete nel sopracitato negozio per armare e/o ricaricare i vostri robottoni con tutto quello che potrete acquistare (nei limiti della capacità di assemblaggio del droide). All'inizio avrete a vostra disposizione pochi fondi, ma durante le missioni potrete raccogliere denaro e bonus in modo da arricchirvi

Ogni missione è quindi importante sotto molteplici aspetti e starà a voi riuscire a terminarla, portando i nostri 3 infaticabili guastatori nel punto di raccolta stabilito in partenza nel tempo limite consentito. Ah già, a proposito: i nostri nemici sono proprio tanti e cattivissimi e alla Mirage li stanno ancora completando, tanto che nel pacchetto che ho sottomano ne compaiono pochi e di alcuni mancano addirittura le foto. I programmatori però promettono grandi cose e visto quello che hanno già fatto, di certo non si può che essere fiduciosi. Per il momento gustatevi le foto!

L'APPETITO VIEN MANGIANDO

Se per caso tutto quello che ho detto fino a qua non vi fosse bastato, beh, non preoccupatevi perché non ho ancora finito. Mayhem infatti prevede anche la possibilità di giocare via rete a un numero massimo di 12 (!!!) giocatori contemporaneamente con due modalità: Cooperative, dove ogni giocatore piloterà un solo robot e dovrà aiutare gli altri a terminare la missione, e Deathmatch, dove giocherete tutti contro tutti in uno scenario cittadino o in una delle 10 speciali arene create per l'occasione. Tutto ciò è davvero appetitoso. Per concludere vi posso solo dire che questa bestia avrà bisogno per girare di almeno un Pentium a 75 MHz, 8 Mb di Ram, una scheda video SVga Local Bus con 1 Mb di VRam, un lettore Cd 2x, un mouse e una scheda sonora a 16 bit Che il sangue scorra copioso !

Alessandro "Zolthar" Debolezza





ocean









Cominciamo la carrellata di novità provenienti dalla Ocean con un titolo che era stato annunciato mooolto tempo fa, precisamente nell'estate del 94: sto parlando di Iron Angel, un misto fra un simulatore di volo tipo TFX e Wing Commander. Avrebbe dovuto rivoluzionare il mercato, essere il nuovo termine di paragone per tutti i simulatori, ma poi non se ne è più saputo niente. Ora finalmente si sono decisi a tirare fuori qualche altra notizia. Voi siete al comando di un particolare mezzo che può volare tanto nell'atmosfera quanto nello spazio, e dovete, come al solito, salvare le sorti del nostro pianeta sparando a destra e a manca nell'ormai sfruttatissimo scenario cyberpunk evitando una guerra nucleare. Purtroppo le notizie si fermano qui, e non ho in mano nemmeno una foto. Da notare l'avviso che sconsiglia ai tipi nervosi e alle donne in gravidanza di giocarci: azione mozzafiato oppure trappola per polli? Passiamo ora a un gioco sviluppato dal Team 17, tale Word Rally Fever (foto1 e 4) che altro non è se non un arcade automobilistico ambientato nelle campagne di tutto il mondo, caratterizzato da una grafica decisamente buffa. Sono riuscito a provare un demo giocabile di questo WRF e devo dire che non sembra niente male, anzi direi che promette piuttosto bene. Pensate che potrete addirittura investire le pecore che disgraziatamente si trovano in mezzo alla strada. Inoltre la vostra dune buggy potrà compiere salti da grillo usando anche mezzucci poco corretti per arrivare primi (il lancio di bombe, cd, e perfino casse piene di ...ehm, grano). Sempre i Team 17 stanno sviluppando, oltre a Word Rally Fever, anche Worms (Foto2) e Worms Reinforcement. Il primo simula una guerra fra vermi armati di bazooka, Uzi e altri aggeggilli vari, e l'unico scopo del gioco è quello di far fuori tutti gli avversari. Positivo il fatto che potrete giocare fino a un massimo di 16 persone contemporaneamente. Sì, avete capito bene, proprio 16. Worm Reinforcement invece non è altro che un data-disk che contiene nuove musiche, nuove armi e la possibilità di giocare in rete. Ultimo prodotto sviluppato dal Team 17 è Euromanager 96, una simulazione manageriale di calcio che vanterà più di 500 squadre, le caratteristiche aggiornate di oltre 12.000 calciatori, i risultati calcolati secondo i calendari di ogni stato e complessi algoritmi che dovrebbero tenere conto del morale, della forma e dell'aggressività di ogni singolo giocatore. Cambiamo genere e passiamo a un gioco alla Doom: Dawn of Darkness, ambientato in un futuro devastato da un esercito di non-morti. Interessante il fatto che si potrà giocare in modo classico, prendere il comando di un gruppo di soldati, oppure le parti di un team combattendo insieme contro le orde nemiche. I punti di forza, a detta della Ocean, dovrebbero essere gli effetti speciali sbalorditivi, la colonna sonora e la trama della quale andrebbe fiero Stephen King. Sarà, ma vista la grossa mole delle informazioni in mio possesso (una striminzita press release), sono alquanto scettico. Passando ad altro vi annuncio che è prevista l'uscita di Tunnel B1 (foto3) (del quale però abbiamo solo una schermata per Playstation), uno shoot'em up in 3D nel quale dovrete correre in stretti condotti al fine di bloccare gli ambiziosi piani di conquista del tiranno di turno. Da quello che ho potuto vedere le premesse per un titolo interessante ci sono tutte.

Comunque vale la pena di tenerlo d'occhio anche per il fatto che le musiche sono state composte dal mitico Chris Hulsbeck, uno dei mostri sacri delle colonne sonore dei videogiochi (sigh, non dimenticherò mai le musiche di Turrican!). Arriviamo quindi ad una simulazione di guerra, Offensive, che dovrebbe prendere gli elementi migliori di Sim City, Cannon Fodder e Dune 2 fondendoli insieme. La press release promette un'accurata riproduzione storica della seconda guerra mondiale e una superba grafica in 3D isometrico accompagnata da un sofisticato sistema di intelligenza artificiale che dovrebbe tenere conto anche del morale dei soldati. E ora vi presento una press-release che si autodefinisce irrilevante, dal momento che le parole non possono descrivere l'esperienza sensoriale derivante da questo simulatore di elicottero. Almeno questo è quello che promettono alla Ocean. Il bello è che il progetto deve essere così segreto da non poter nemmeno rivelare quali saranno le novità apportate da Viper. Al momento tutto ciò che si sa è che la grafica sarà spettacolare, con stupende esplosioni. Bah, io sono come al solito molto scettico. Ultima ruota del carro è Pandemonium, un'avventura bidimensionale caratterizzata dalla presenza dei famosi personaggi di Hanna Barbera fra cui Dick Dastardly (un mito! NdBDM), Fred Flinstones, Scooby Doo e molti altri. Aggiungete a questo un sonoro surround e parlato digitalizzato dalle varie puntate dei cartoni, per i più piccoli... O no?

Alberto Falchi

PHILIPS





Breve carrellata sulle novità proposte dalla Philips per quest'anno; i titoli che abbiamo avuto modo di vedere sono ben 4: tra tutti spicca Down in the Dumps (Foto1), un'epica avventura interamente ambientata in una fetida discarica terrestre dove i signori Blub, tenera famigliola di alieni, chiederanno il nostro prezioso aiuto per sfuggire a un gruppo di brutti ceffi inferociti.

Questo titolo vanterà una grafica stupefacente (ricorda Toy Story), ricchissima di dettagli e di una grande varietà di animazioni, basata su di un potente engine curato in ogni minimo dettaglio e in grado di rendere anche il passaggio dalle sequenze cinematiche a quelle interattive praticamente indolore. Nota di merito al sonoro di questo prodotto realizzato utilizzando un imponente cast per il doppiaggio e una bellissima colonna sonora composta appositamente. Veramente ben fatto, verrà commercializzato in formato PC CD-ROM verso la fine di settembre.

Altrettanto bello e' QAD(Foto2) (Quintessential Art of Destruction), una via di mezzo tra un simulatore di volo e uno shoot 'em up nel quale il vostro scopo sarà quello di liberare il mondo da sciami di aspirapolvere liberando gli ostaggi di un crudele ispettore delle tasse affamato di coprocessori matematici, anziché di soldi (?!?). Grande impegno e' stato posto nella realizzazione della grafica di questo titolo, per la quale sono stati utilizzati ben due rivoluzionari engine sviluppati dalla Cranberry Source, il Beyond Landscape e il Polat Sprout, grazie ai quali potremo ammirare paesaggi mai visti fino ad oggi... L'uscita di quest'ultima creazione di Jon Ritman e' prevista per fine anno in formato MAC e PC CD-ROM. Gli altri titoli proposti da Philips sono Secret Mission e Demon Driver; il primo è un gioco di spionaggio nel quale dovremo evitare, recuperando informazioni (ovviamente segrete), che il re dello stato di Opalia venga assassinato dagli anarchici del luogo. Vittime di un'amnesia dovremo cominciare a indagare dall'inizio alla fine del gioco; state tranquilli però, perché non sarete soli durante la vostra missione: Americani e Russi saranno sempre presenti... Per mettervi i bastoni tra le ruote (pensavate che volessero aiutarvi e invece...Cicca) cosicché sarà molto difficile portare a termine il nostro compito (e' vivamente consigliato un viaggio a Lourdes prima di cominciare a giocare...). L'uscita e' prevista per il mese prossimo in formato PC CD-ROM. Ultimo prodotto per questa software house e' invece il già citato Demon Driver che, già dal titolo, è tutto un programma. Come ormai tutti avranno capito si tratta di un gioco di guida ambientato nel 21esimo secolo nel quale dovremo, a bordo del nostro VOBS (moto volante) sgominare bande di spietati delinquenti. Pregevole la grafica in 3d realizzata facendo largo uso di texture mapping. L'uscita e' prevista per fine anno in formato PC CD-ROM.

FABIO "ADO" FERRARIO





XS (FOTO1) è il primo dei tre titoli presentati dalla SCI. Si tratta di un gioco d'azione in prospettiva 3D che promette grafica da urlo e 3D reale, come Descent per intenderci, vantando ben 60 tipi di nemici diversi, una ventina di livelli e un buona varietà di armi. Il gioco sarà pienissimo di animazioni e scene in FMV (Full Motion Video), una per ogni nemico che incontrerete. E' previsto il supporto per la rete e dovrebbe uscire in estate per PC CD-ROM. Il secondo titolo è "Kingdom o'Magic" (Foto2) (di cui abbiamo già parlato in uno degli scorsi numeri), un'avventura del tipo "punta-e-clicca" che aspira ad essere una delle più vaste mai prodotte. I numeri? No problemo: ben 90 personaggi con cui interagire, più di 105 locazioni diverse, tutte create in 3D Studio, e due personaggi con i quali risolvere gli enigmi. La SCI promette più di 6 mesi di gioco, anche per i videogiocatori più esperti. Anche in questo caso l'uscita dovrebbe essere imminente.

"Gender Wars" (Foto3) è il terzo titolo presentato dalla casa inglese: un mix tra strategia e arcade che ricorda vagamente Syndicate e Populous. Avrete due tipologie completamente differenti di gioco a seconda che scegliate di combattere per gli Uomini, o per le Donne. (si, avete letto bene è proprio una battaglia di sessi!). Dovrete completare 28 estenuanti missioni su un area di gioco vastissima, più di 1000 schermi. Dopo aver scelto il sesso per cui combattere, dovrete creare, intelligentemente, una squadra adatta a sconfiggere il nemico. Ogni soldato avrà caratteristiche e attitudini diverse. Dovrete armarli ed istruirli migliorando costantemente la vostra tecnologia, affinché non diventi obsoleta. Dopo questo lavoro di preparazione, conoscerete gli obiettivi della missione e sarete così pronti per buttarvi nell'azione. L'area di gioco sarà piena di oggetti e infrastrutture: ascensori, porte scorrevoli etc etc. Inoltre, a detta dei programmatori, ogni oggetto potrà essere distrutto dalle vostre armi. (come in Duke 3D). La grafica, naturalmente, sarà in SVGA ad alta risoluzione. E' previsto per l'estate per PC CD-ROM.

La SCI sta inoltre lavorando su altri tre titoli : "Hopkins FBI" un'avventura "punta-e-clicca", "Nemesis", un gioco di strategia ambientato nel futuro e "SWIV", uno shoot'em-up in 3D. Per tutti questi titoli bisognerà aspettare la fine del 96.

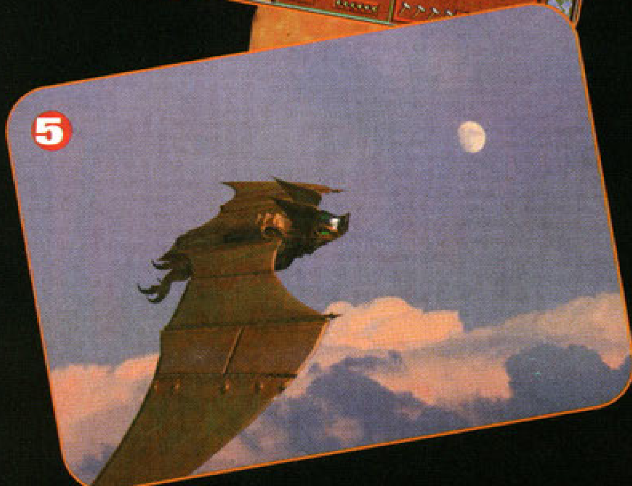
MATTEO PAVESI

SIERRA









La software house d'oltreoceano in questo ultimissimo periodo sta lavorando a ritmi frenetici, tanto che riesce a lanciare sul mercato titoli su titoli come un panettiere fa con le michette ogni giorno. I programmatori della Sierra (che sono tanti) devono avere comunque due spalle grandi tanto quanto la famosa montagna usata nell'altrettanto famoso logo perché, per tenere certi ritmi, bisogna essere proprio infaticabili. Vediamo quindi le ultimissime novità .

Urban Runner (FOTO1) è il titolo di punta col quale la Sierra ha intenzione di sbaragliare tutta la concorrenza. Nei panni del reporter investigatore Max (!?!NdBDM), dovrete scoprire il movente e l'assassino di un noto malavitoso che da tempo seguivate e che eravate sul punto di smascherare. Purtroppo però costui viene ucciso prima del tempo e voi venite incolpato dell'omicidio. Con pochissimi amici dalla vostra parte e con una mandria di nemici alle spalle (nel senso che vi corrono dietro! NdBDM), venite costretti a fuggire per la città in cerca di salvezza. Siete costantemente braccati e l'unica arma che avete a disposizione è la vostra intelligenza. UR sarà il primo Film Interattivo in Full Screen al 100% che sia mai stato realizzato : 25 attori hanno lavorato per 4 mesi per portarlo a termine e la Sierra ci promette una super interfaccia ultra semplificata, effetti speciali cinematografici, grafica Svga a 32.000 colori, una trama che farebbe sbiancare il grande Hitchcock e più di 180 minuti di immagini per oltre 20 ore di incredibile suspance. Noi aspettiamo trepidanti ovviamente !

Civil War General (Foto2) è un nuovo wargame: nei panni del memorabile generale Robert E. Lee sarete al comando delle truppe confederate durante la più grande guerra che il suolo americano abbia mai visto : riuscirete a trionfare nuovamente ? Scopritelo voi stessi attraverso questo nuovo prodotto che, vantando una semplice interfaccia, una notevole intelligenza artificiale, una fedeltà storica mai vista prima e una bellissima veste grafica in SVGA, promette davvero molto bene.

The Rise and Rule of Ancient Empires (Foto 4) mi ricorda qualcosa: pensate che questo giochino vi consente di rivestire i panni di una delle 6 civiltà antiche più potenti mai esistite (visigoti, mesopotami-persiani, greco-romani, egiziani, indiani e cinesi) e di conquistare tutte le altre, costruendo un impero infinito basato sulle architetture e sulle conoscenze del popolo scelto, intraprendendo campagne militari, diplomatiche ed economiche con quasi tutto il vecchio mondo. Una vera chicca nel suo genere se teniamo conto anche della possibilità di giocare in 6 via rete (uno per civiltà). C'è comunque da fare una puntualizzazione: Civilization II non è poi così semplice da eguagliare...

Un altro grande titolo che riscuoterà, a mio avviso, un enorme successo è poi Lighthouse (Foto 5): una storia fantastica, ambientata in un universo parallelo surreale e al tempo stesso mistico e delizioso, dove verrete catapultati per tentare di salvare Amanda, la figlia di un vostro caro amico alla quale stavate facendo da balia. Le cose però non saranno certo facili: dovrete superare numerosi enigmi per sciogliere il bandolo della matassa. Un mondo di grafica 3D interamente precalcolata e di splendida fattura, uno storyboard altamente coinvolgente, tantissimi personaggi coi quali interagire ed altrettante situazioni e locazioni fantastiche ci fanno sperare in un nuovo capolavoro.

Quattro grandi titoli quindi, come avrete potuto constatare voi stessi. Ma non è tutto perché la Sierra ha ancora numerosi prodotti in cantiere che non mancheranno di stupirvi. Vi faccio solo qualche nome, giusto per alimentare la vostra curiosità : Red Baron II, Leisure Suit Larry 7, Shivers II, Phantasmagoria 2, CyberGladiators, Lords of the Realm 2, PowerChess, Betrayal in Antara, 3-D Ultra Mini Golf, Echoes e altro, altro ancora. Rimanete con noi ovviamente, perché non mancheremo di tenervi informati !



Alessandro "Zolthar" Debolezza



La Telstar punta sulla quantità e si prepara così a presentare agli utenti PC ben 5 titoli, appartenenti ai generi più diversi. Si comincia con "Fable" (del quale avete trovato un'anticipazione nello scorso numero), un'avventura dinamica punta-e-clicca ad ambientazione puramente fantasy: preparatevi quindi a girare per foreste e castelli per affrontare maghi, draghi e ragni giganti in un viaggio che si mostrerà ai vostri occhi in tutta la bellezza della grafica SVGA. Il programma girerà sia sotto DOS, sia sotto Windows 95 e sarà supportato da una notevole colonna sonora e da parlato digitalizzato. Il secondo titolo in questione è sviluppato dalla Krisalis Software e si chiama "Starfighter 3000": si tratta fondamentalmente di uno shoot'em-up in 3D ambientato nel 31° secolo in cui - alla guida del vostro devastantissimo aereo da combattimento - dovrete svolazzare su palazzi, laghi e ponti per i cieli di un futuristico paesaggio, distruggendo tutto ciò che vi spara addosso. Con "SpeedRage" (Foto1) si passa invece nel campo delle simulazioni automobilistiche: il concept e lo stile di gioco ricordano molto il mitico Buggy Boy, anche se stavolta il tutto è stato arricchito da una grafica e da un sonoro al passo coi tempi. Bisognerà dunque guidare i mezzi a propria disposizione (buggy, motoscafi, ecc...) lungo percorsi pieni di ostacoli e di signori che - non si sa perché - sono proprio decisi a non farvi giungere all'arrivo tutti interi. I programmatori assicurano che il gioco garantirà una sensazione di velocità unica. Sarà possibile giocare in due contemporaneamente grazie a un sistema di split-screen e non mancherà anche l'opzione di gioco in rete che permetterà la partecipazione di ben 16 giocatori. "OnSide" (Foto2) è l'unico titolo che lascia forse un po' perplessi : si tratta infatti di una simulazione calcistica che però, invece di vantare grandi innovazioni tecniche ed ostentare elementi unici per tentare almeno di stare alla pari con i due prodotti che adesso come adesso detengono la coppa di categoria (parlo naturalmente di Fifa 96 e Actua), sembra sfruttare una visuale e una tecnica di realizzazione ormai datate (molto simili a quelle di Striker o Fifa 95). A parte infatti le ormai classiche visuali dalle numerose telecamere attorno al campo, saranno disponibili le più comuni opzioni per un programma del genere: scelta della squadra tra numerose società europee, amichevole o torneo. Un po' troppo poco, forse, viste le referenze della concorrenza; comunque...staremo a vedere . Piccolo accenno a Starfighter 3000: una sorta di Afterbuner ambientato nel futuro con tonnellate di texture sparse in giro.

E per finire abbiamo "CentreCourt Tennis", una simulazione tennistica (ma va?) dalla spettacolare grafica interamente digitalizzata: speriamo che oltre all'occhio, anche la giocabilità faccia la sua parte. Concludo dicendo che tutti i titoli dovrebbero essere disponibili nei negozi per Giugno nel formato PC CD-ROM

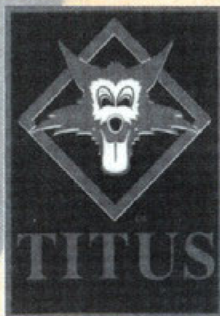
Diego "Douglas" Cossetta



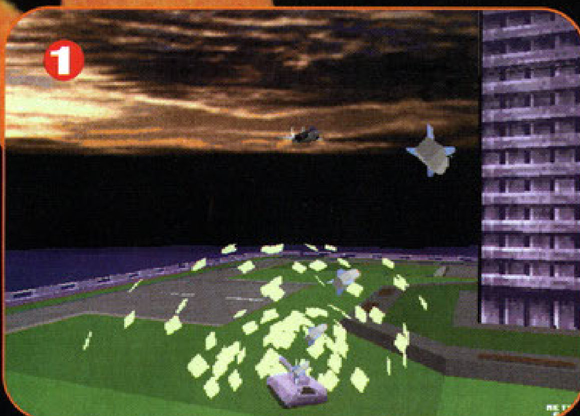


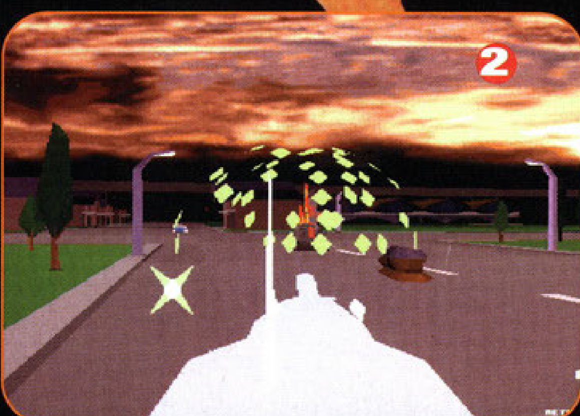


La Titus Interactive si è presentata alla fiera londinese con diversi titoli: un'avventura grafica, una simulazione/arcade e un simulatore di scacchi in 3D. I titoli sono rispettivamente: The Morlov Affair, Metal Rage e Virtual Chess. Tutto quello che si sa attualmente riguardo il primo titolo, oltre al fatto che sarà un'avventura grafica, è che sfrutterà il full motion video per i filmati e che impersonerete un giornalista di nome Paul Keirn che, a causa di una serie di coincidenze, diventerà il sospettato numero uno di un omicidio; il vostro obbiettivo sarà, chiaramente, quello di scoprire il vero assassino e, già che siamo, anche quello di salvare la vostra bella (che a dire il vero con la vicenda centra poco o niente, ma passava di lì per caso ed è stata tirata dentro pure lei). Giustamente ora qualcuno potrebbe dire "Si vabbe' tutto qui? E poi?" In effetti c'è dell'altro, siccome fino qui era tutto troppo facile, alla Titus hanno pensato "Perché non inseriamo qualche ulteriore ostacolo?" Ed ecco, come per magia, che tutti gli obbiettivi di cui sopra li dovrete raggiungere in 24 abbondanti ore, scadute le quali non avrete più nulla da raggiungere, in quanto sarete già comodamente alloggiati in una cella. Quanto al secondo titolo, questo vi vede alla guida di un mezzo blindato,chiamato Metal Rage (Foto 1&2), da cui il nome del gioco (pensate che fantasia). Il vostro scopo sarà salvare la Terra da un'invasione dei solti alieni che hanno deciso di attaccare il nostro pianetino solo perché i terrestri stanno colonizzando un nuovo mondo lasciando come difesa al nostro pianeta solo un carro armato; inutile dirvi che il pilota deve essere necessariamente un suicid... ehm un eroe sprezzante del pericolo, uno strenuo difensore della popolazione umana; c'è da dire che in ogni caso non sarete soli perché alcuni ribelli vi forniranno appoggio logistico e strategico, ciò significa, in parole povere, che tutti i bonus e upgrade per le armi che vedrete piovere miracolosamente dal cielo in realtà saranno generosamente donati dagli operosi ribelli. L'intero mondo in cui vi aggirerete sarà animato a poligoni in 3-D con la possibilità di distruggere parte dello scenario. Il gioco uscirà nel maggio '96 solo per PC CD-ROM e purtroppo non prevederà opzioni per il gioco in rete. Visto il poco spazio una segnalazione velocissima per Virtual Chess, il solito simulatore di scacchi apparentemente ultrafigo ecc.



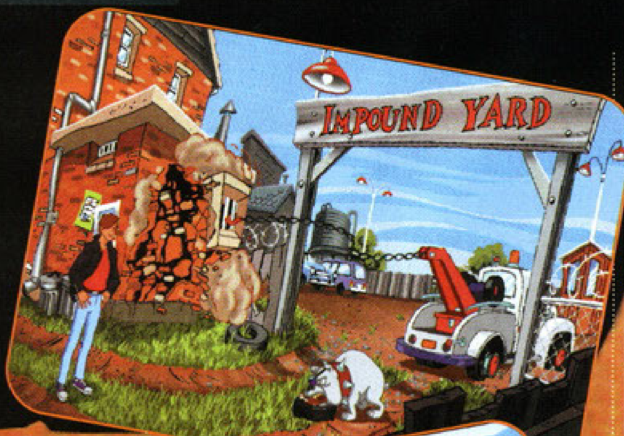
Diego Colombatto

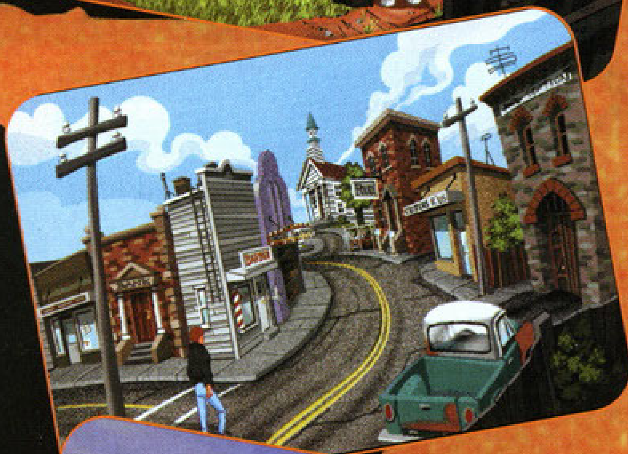


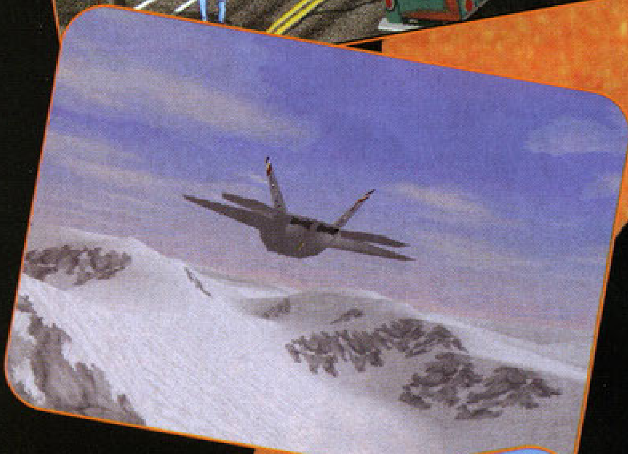


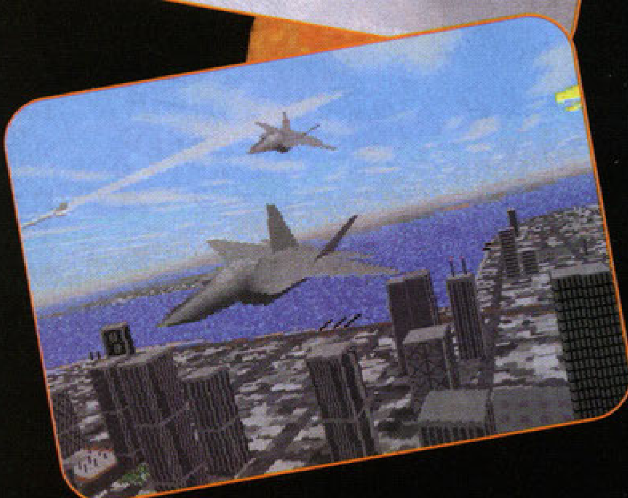
ECTS Spring Report 96

US GOLD







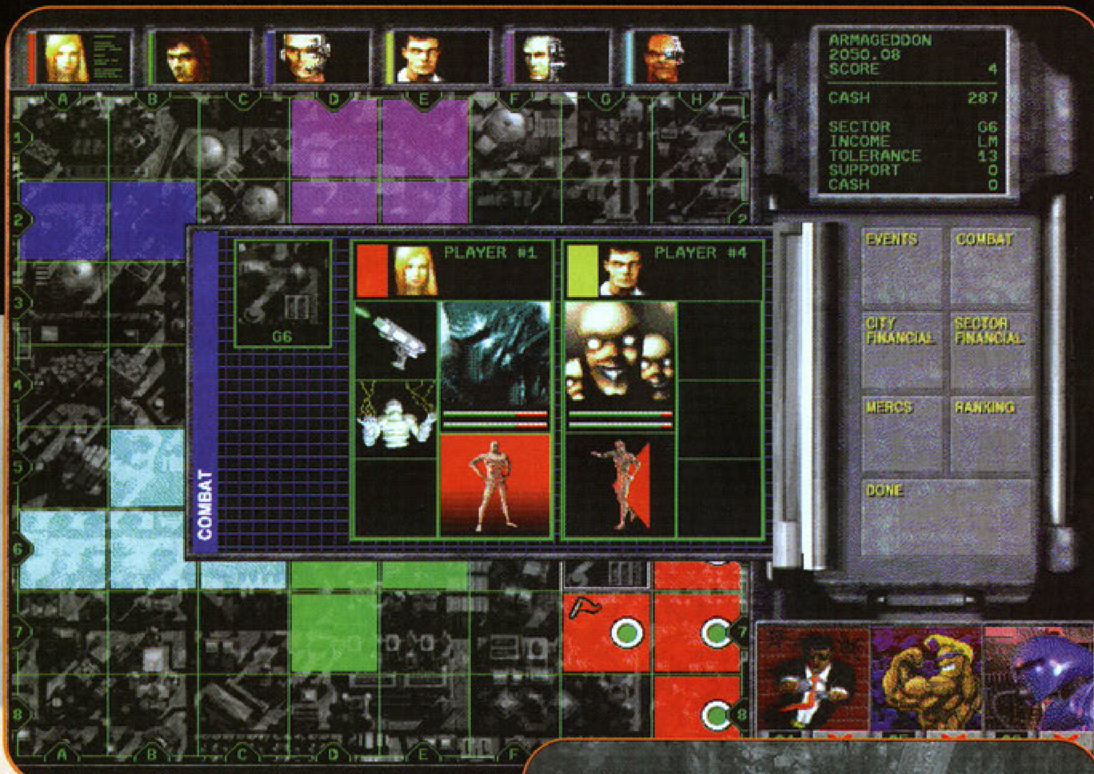


E ora è venuto il turno della US GOLD, che quest'anno ci ha riservato dei titoli che sembrano davvero interessanti: comincio parlandovi di un gioco che ho avuto modo di provare e che mi ha positivamente impressionato: Orion Burgher (Foto1&2). La trama è molto simile a quella del film Bad Taste (non avete mai visto questo capolavoro del genere splatter? Male!!!): degli alieni hanno deciso di espandere anche sulla Terra la loro catena galattica di fast-food, la cui specialità è servire pasti originari del luogo (quindi i terrestri, nel caso non l'abbiate capito). Inutile dire che voi dovrete impersonare il solito tizio che si fa un "mazzo che metà basta" per salvare il pianeta ricevendo come unico premio solo un "bravo, sei riuscito a salvare la Terra dalla distruzione" o qualcosa di simile. Fortunatamente questi alieni non sono poi così incivili come potrebbe sembrare, anzi, sono molto rispettosi delle loro leggi, e in particolare del codice 14 parte 111, che impone dei severi limiti ai gestori dei ristoranti, pena gravi sanzioni penali. Infatti, gli omini verdi in questione si sono resi conto che l'intelligenza è presente in piccolissime quantità nell'universo e che sarebbe davvero un peccato sprecarla per un hamburgher, di conseguenza i loro governi hanno deciso che nei ristoranti debbano essere serviti solo esseri che non abbiano superato determinati test attitudinali. Voi dovrete impersonare il fortunello incaricato di dimostrare ai rappresentanti della Orion Burger Corporation che i terrestri non sono poi così cretini come sembrano.

Ho avuto modo di giocare a un demo di Orion Burgher e ammetto che promette davvero bene, sia sul profilo tecnico che su quello della giocabilità. La grafica, in puro stile cartoon, è molto curata e denota un certo impegno profuso da parte dei grafici. Mi hanno colpito in particolar modo le animazioni del protagonista, davvero fluide e realistiche. Andiamo bene anche dal punto di vista del sonoro, pieno di dialoghi demenziali che fanno davvero morire dal ridere,e da ottimi effetti d'accompagnamento. Per ciò che riguarda la giocabilità non posso ancora darvi un giudizio definitivo, ma da quello che ho potuto vedere credo che gli enigmi da risolvere non saranno troppo semplici. Per farvi un esempio a un certo punto dovrete uscire da una gabbia a più piani (nella quale siete entrati grazie ad un marchingegno che vi ha ridotto alle dimensioni di un canarino) armati di una pistola a raggi, di un paio di pantaloncini e di alcune rane surgelate. E non venitemi a dire che è semplice, manco fossi McGyver!

E ora, signori, un attimo di religioso silenzio: passiamo a un simulatore di volo che, a detta della US GOLD, promette di stabilire un nuovo termine di paragone: Jetfighter 3 (Foto3&4). Questa affermazione un po' boriosa è accompagnata da una lista di caratteristiche che fanno veramente paura: prima di tutto le mappe dei paesaggi sono state create utilizzando i dati forniti dal Defence Department e dall'US Geological Survey (avete presente le DEM del Vistapro?), cosicché gli scenari sui quali volerete saranno il più fedele possibile alla realtà. Inoltre, per rendere il tutto ancora più massiccio, sono state utilizzate delle particolari tecniche per realizzare delle textures che non dovrebbero risultare distorte nemmeno a distanze molto ravvicinate. I paesaggi poi pulluleranno di case, strade, grattacieli, autovetture, fiumi e laghi ovviamente disposti come nella realtà per aumentare il più possibile la sensazione di "esserci" (anche se vorrei proprio vedere chi si prenderà mai la briga di andare a controllare la posizione delle case mentre vola a Mach1!!! NdBDM). Come in Eurofighter2000, in JF3 potete muovervi liberamente all'interno del cockpit, non sarete più legati a quelle poche viste fisse, ma potrete girare la testa come vorrete, mentre ovviamente la strumentazione di volo continuerà a funzionare senza interruzioni. Interessante il modo con cui verranno realizzate le ombre: calcolate in tempo reale rispetto al sole e alle altre sorgenti luminose. Per ciò che concerne le scie dei missili e tutti quegli effettini di contorno, invece di usare il bitmap, come è stato fatto sino ad ora, i programmatori hanno preferito sviluppare degli algoritmi particolari per generare le "trasparenze".

La trama non si svolgerà in modo lineare, ma cambierà a seconda dell'esito delle varie missioni, contribuendo così ad aumentare la longevità e la solita sensazione di "esserci", caratteristica indispensabile per un simulatore. Ultimo, ma non meno importante, il fatto che quando non volerete vi muoverete all'interno delle basi in prima persona, in modo da essere immersi nella simulazione anche nei momenti in cui non sarete ai



comandi dell'aereo. Insomma, dovremmo avere tra le mani un vero e proprio signor simulatore. Purtroppo ho a disposizione solo degli screenshots, quindi non vi posso dire se queste promesse saranno mantenute o meno, ma BDM mi ha più o meno confermato quasi tutto. Staremo a vedere, forse sin dal prossimo numero (US GOLD permettendo!).

Passiamo ora a un prodotto nel quale fate finalmente la parte dei cattivi: in Chaos Overlords (fOTO5), un gioco di strategia ambientato nel 2050, dovrete impersonare un tiranno e difendere con tutti i mezzi, anche quelli più sporchi, una città che vi "appartiene di diritto", ma che fa gola ad altri signorotti locali. Per mantenere il potere dovrete vendere droga, armi, alcool e tutto il materiale proibito dal governo, oltre che scontrarvi con le bande dei vostri avversari per conservare la vostra egemonia. Il denaro ricavato dal contrabbando dovrà poi essere investito nel settore ricerca per sviluppare armi più potenti al fine di nuclearizzare al meglio i vostri nemici.

Bene, dal futuro passiamo a due giochi dall'ambientazione fantasy: Witchaven 2 (foto6&7) e Anvil of Dawn (foto8). Il primo è un'avventura in 3D in prima persona ambientata nel medioevo e caratterizzata da una superba grafica in SVGA. Le notizie parlano di una lunga serie di puzzle da risolvere e di una schiera di personaggi con i quali interagire, tutti dotati della solita intelligenza artificiale superevoluta. Vista l'ambientazione fantasy tra le armi ci saranno, oltre alle classiche spade e bastoni, anche devastanti incantesimi. Per sapere qualcosa di più sulla giocabilità dovrete invece aspettare un po', ma vi prometto che appena saprò qualcosa vi renderò partecipi(anche perché in effetti sono pagato per questo!). Il secondo titolo è sempre un'avventura, stavolta un misto fra 2D e 3D con la differenza però che i programmatori hanno puntato più sull'aspetto strategico che su quello arcade. Il vantaggio è che, pur essendoci meno azione, avrete a disposizione molti più incantesimi (oltre 100) e dovrete maggiormente sfruttare la vostra materia grigia. Mi ha stupito molto il fatto che in questo caso, al contrario della maggior parte degli altri prodotti, non si siano sprecati i soliti elogi sulla grafica del gioco puntando tutta l'attenzione sul sonoro. Comunque, a giudicare dalle foto, anche l'occhio non dovrebbe rimanere deluso.

Per rimanere in ambiente fantasy vi parlerò di Heroes of Might & Magic. Non c'è molto da dire su questo titolo, se non che come al solito dovrete liberare i buoni ed uccidere i cattivi che vi daranno molto filo da torcere grazie all'uso strabiliante che è stato fatto dell'intelligenza artificiale. Così dicono per lo meno.

Comunque avrete sicuramente imparato a non fidarvi dei messaggi altisonanti che vengono fuori dalle bocche delle software house, aspettando di avere qualcosa di più concreto fra le mani (come ad esempio le recensioni di PC Game...) Rimangono ora gli ultimi due titoli della US GOLD, e più precisamente Olympic soccer ed Olympic Games. A mio parere saranno i soliti prodotti che tenteranno di sfruttare l'hype delle olimpiadi di Atlanta per cercare di vendere, ma è anche vero che potrei sbagliarmi. Quello che vi posso dire è che gli sviluppatori puntano sulle tecniche di stop motion e sulla grafica sbalorditiva (ammetto che l'impressione che ho avuto a Londra è stata comunque positiva! NdBDM). In ogni caso state sintonizzati per maggiori informazioni.

Le date di uscita dei vari prodotti sono molto variabili e suscettibili a cambiamenti, ma già dal prossimo numero dovremo essere in grado di potervi dare alcune informazioni aggiuntive per ciò che riguarda alcuni titoli...

ALBERTO FALCHI.









WARNER INTERACTIVE



Basta ho deciso: affronterò il mio destino e infrangerò le rigide regole della redazione di PC Game Parade, dilungandomi più del previsto sulle novità proposte dalla software house d'oltreoceano all'ultimo appuntamento primaverile dell'ECTS.

Cominciamo in bellezza e parliamo subito di Z(Foto1), dei Bitmap Brothers. Questo gioco, già presentato nell'autunno dello scorso anno e la cui uscita è ora prevista per fine settembre, ricco com'è di azione, strategia, interazione e umorismo perverso si preannuncia come un capolavoro di sicuro successo, sempre che esca!

In poche parole non é altro che una furiosa e rapida gara tra eserciti di androidi per la conquista di territorio su 5 differenti pianeti dispersi nell'oscurità dello spazio. Utilizzando sei tipi di robot e ben 11 tipi di hardware ci sarà possibile ridurre in particelle microscopiche i nostri nemici che, come noi, saranno spietatamente alla ricerca di mezzi di sostentamento per il mantenimento delle milizie.

Caratteristiche salienti di questo prodotto sono la stupefacente grafica in SVGA e la possibilità di scegliere fra 20 livelli differenti, giocabili via modem o in rete da ben 4 giocatori. Secondo titolo che andiamo ad analizzare è Deadlock (Foto2 3): un entusiasmante gioco di conquista planetaria nel quale faremo le veci di un comandante il cui scopo sarà quello di portare la propria colonia spaziale alla supremazia totale del pianeta, avvalendosi sapientemente di strategie economiche e militari. Deadlock supporterà sia la modalità a singolo giocatore che l'opzione multi-giocatore, via rete o Internet dove, fra l'altro, sarà possibile scambiarsi messaggi, insulti e minacce usando il chat mode. Disponibile per il mese prossimo in formato PC CD-ROM potrà girare unicamente sotto il vostro affezionato "Finestre" 3.x, 95 o NT che sia. Passiamo ora, senza colpo ferire, al più atteso dei titoli distribuiti dalla Warner; mi sto riferendo all'ultima creazione della Legend Entarteinment Company: Star Control 3 (Foto4), seguito dell'epica avventura interstellare iniziata alcuni anni fa con il mitico Star Control (ma guarda che coincidenza, non ci avrei mai giurato...).

Basato su un entusiasmante mix di avventura e azione, questo gioco di fantascienza unisce eccitanti battaglie tra astronavi all'esplorazione di un vasto universo popolato da diverse razze che ci invieranno i loro emissari in termini più o meno diplomatici.

Grafica in SVGA ed effetti speciali esaltanti fanno di questo terzo episodio un probabile capolavoro da non perdere soprattutto per coloro che hanno già giocato ai precedenti titoli. L'uscita é prevista in formato PC CD-ROM per i primi di settembre. Ambientato in Vietnam e' invece MIA, un simulatore di volo nel quale ci troveremo a pilotare diversi tipi di aerei ed elicotteri impegnati in tortuose e pericolose missioni. Sarà messa a dura prova la vostra abilita di pilota in ben 5 campagne militari ricche di dettagli e ispirate a eventi reali del conflitto fra Vietcong e Americani; potremo scegliere tra 30 missioni differenti che andranno dalla semplice ricognizione alla battaglia notturna nei cieli della Cambogia. Previsto solo per Windows 95 verra' messo sugli scaffali dei negozi per settembre, in formato PC CD-ROM.

Veramente molto originale sembra invece Safecracker, un'avventura grafica che metterà a dura prova la vostra abilita nel risolvere i rompicapo: nei panni di un esperto di sistemi di sicurezza dovrete, per ottenere il lavoro dei vostri sogni, riuscire a scassinare la cassaforte del vostro datore di lavoro (??), sapientemente nascosta nel uso quartier generale. L'abbinamento di incredibili effetti visivi, resi grazie al Quicktime VR, per il completo movimento della telecamera nel bellissimo ambiente 3D con complicati rompicapo fanno di Safecracker un gioco apparentemente unico. Girerà solo sotto Windows 95 e verra' commercializzato verso ottobre in formato PD CD-ROM. Ultimo, ma non meno importante, titolo per la Warner Entertainment è International Moto-X, sviluppato dalla Graftgold: sembra la più realistica ed esaltante simulazione di motocross vista fino ad oggi nella quale, a bordo di potentissimi mezzi, dovremo affrontare i 30 percorsi più difficili dei 5 continenti. Con il suo esclusivo motore 3D, IM-X sarà in grado di offrire al giocatore un realismo e una sensazione di velocità senza confronti assieme a un divertimento unico che non verra' mai meno grazie alle esclusive opzioni "allenamento" e "track editor" che ci permetteranno di intraprendere, appunto, sessioni di allenamento modificando anche i percorsi a nostro piacimento. Disponibile dal mese prossimo in formato PC CD-ROM.

That's all, greetings to everybody!

FABIO "ADO" FERRARIO



Quest' anno all' ECTS la BMG Interactive ha messo molta carne al fuoco. Nel settore educational segnialiamo BackPacker (letteralmente "viaggiatore provvisto di zaino") che vi condurrà in 50 città differenti alla ricerca di fama e gloria. Sviluppato dalla Tati Multimedia, questo titolo sembra aver riscosso un discreto successo nella nativa Svezia. Al momento in cui sto scrivendo il prodotto è già disponibile.

Exhumed invece sembra l'ennesimo titolo Doom-like, nonostante possa vantare una grafica decisamente interessante e un ambientazione intrigante, un mix di passato (antico Egitto) e futuro (armi come la .357 Magnum, mitragliatrici M-60 etc.).Per questo titolo però bisognerà aspettare fino a novembre per la versione Dos e Windows 95.

Anche la Interactive Studio presenta un gioco in puro stile azione a manetta: Firo & Klawd (foto1), la cui uscita è imminente (Agosto). I protagonisiti sono due poliziotti che hanno lo scopo di riportare la pace nel loro distretto. Particolare accattivante: Firo è un orango sovrappeso spietato con i criminali, mentre Klaws è un gatto dalla battuta pronta.

Il gioco si sviluppa attraverso 8 livelli isometrici, con sezioni alla Operation Wolf. Inoltre tutti i personaggi presenti (e ce ne sono oltre 30 oltre ai nostri eroi) sono stati creati utilizzando la stessa tecnica usata in Donkey Kong Country, cioè sono completamente renderizzati in grafica 3D. Infine segnialiamo la DMA (quelli di Lemmings) e il suo più recente progetto Grand Theft Auto (foto2), nella quale dovremo scorrazzare allegramente per città e autostrade evitando i tutori della legge sempre pronti a fermanre la nostra pazza corsa. Purtroppo non potremo deliziarci con questo prodotto fino ad Ottobre.

Massimo "NKZ" Nichini







Codemasters

Nel panorama dei giochi per PC non si può certo dire che abbondino i titoli dedicati al tennis: se si esclude infatti l'ottimo (anche se un po' datato) Advantage Tennis della Infogrames, non vi sono prodotti degni di nota (e il vecchio tennis dell'Accolade dove lo mettiamo? Vabbé per questa volta passi... NdBDM). Avvantaggiata anche da questo dato statistico, la Codemasters propone come suo titolo di punta proprio un gioco dedicato agli amanti della racchetta : "Sampras Extreme Tennis". La software-house inglese promette che questo sarà "il gioco di tennis definitivo" e visto l'incredibile successo già riscosso dalla versione a 16-bit per MegaDrive, non si può far altro che aspettare fiduciosi.

"Sampras Extreme Tennis" sarà caratterizzato da grafica 3D e da un notevole livello di realismo dovuto all'utilizzo di innovative tecniche di motion-capture : partendo da filmati realizzati con attori veri è stato possibile riprodurre fedelmente più di 100 tipi di movimenti, tra cui anche colpi spettacolari come salvataggi in tuffo, palle tagliate, drop shots, ecc...

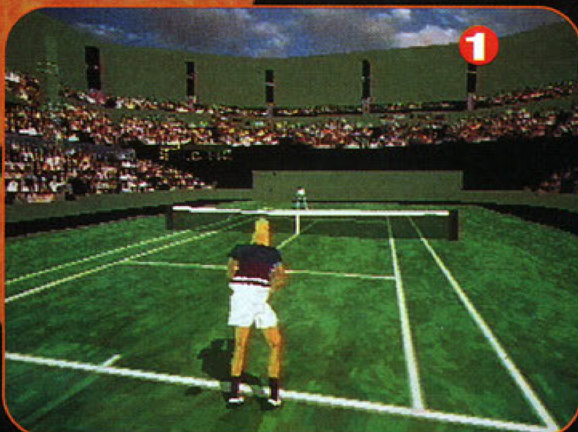
Sarà possibile giocare all'interno di otto stadi tutti differenti tra loro e realizzati basandosi sulle reali strutture esistenti in giro per il mondo. I tipi di campo disponibili sono i classici quattro (erba, terra, cemento e sintetico) e influenzeranno sia il rimbalzo della pallina che lo stile dei giocatori avversari.

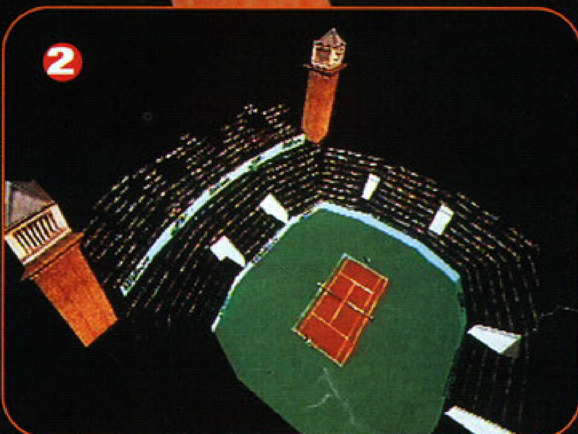
Non mancherà la possibilità di seguire il gioco da più angolazioni sfruttando un efficiente sistema di telecamere: a questo proposito sarà presente un vero e proprio show televisivo realizzato con una serie di filmati e più di 500 sequenze di dialogo in cui verranno presentati gli incontri e commentati i risultati (nella migliore tradizione della TV Live americana).

L'elemento che però dovrebbe rendere questo titolo particolarmente innovativo sarà la possibilità per quattro persone di giocare CONTEMPORANEAMENTE sullo stesso computer : si potrà infatti scegliere - oltre al livello di difficoltà - anche la modalità di gioco (Partita Singola o Torneo) e grazie a quest'ultima opzione sarà possibile per quattro giocatori cimentarsi in simultanea l'uno contro l'altro in doppio. I programmatori della CodeMasters assicurano di aver realizzato, sfruttando una nuova tecnologia, un livello di intelligenza artificiale davvero unico: durante una partita infatti, l'avversario sarà in grado di studiare il nostro tipo di gioco adattando di conseguenza la sua tattica e sfruttando tutti i nostri punti deboli. Sarà vero? Mistero, mistero... Il gioco vanterà un sonoro molto realistico: in tutto più di 50MB di effetti riprodotti direttamente da CD.

Detto questo non mi rimane che ricordare che questo titolo sarà disponibile verso Giugno.

Diego "Douglas" Cossetta





STRAIGHT TO THE HEART

SACIS INTERNATIONAL

DISTRIBUISCE IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

Stellaris

Il compleanno di Medusa

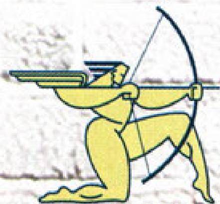
RAIUNO

SACIS

CD-ROM

STELLARIS

Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. **Il compleanno di Medusa** é il terzo viaggio, ambientato nella sommersa città di Atlantis. Una nuova avventura alla ricerca di spettacolari regali destinati ad ammansire Medusa e barattare con lei la libertà dei suoi prigionieri. **WIN**



SACIS INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

ESCLUSIVA

WARHAMMER 40,000 DARK CRUSADERS

Il bene e il male, l'orrore e la pace, il bianco e il nero, il Milan e l'Inter, la Juve e il Torino non smetteranno mai di contrastarsi per affermare ciascuno il proprio predominio. Perché introduco un discorso simile? Perché non mi posso limitare a raccontare la storiellina che fa da contorno al gioco? Non lo so, sono sempre stato strano sin da piccolo per cui adeguatevi!

a cura di **Stefano "BDM" Petrullo**

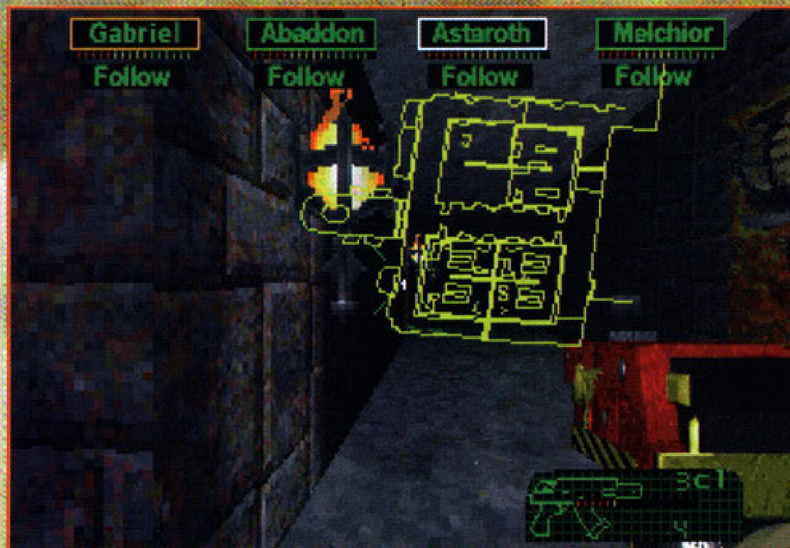
Sono anni che continuo a sostenere la mia tesi riguardante le riviste di videogiochi: non ce n'è una che possa chiudere il numero senza alcun problema e la motivazione, salvo casi eccezionali come il cambio di staff di questo mese, è sempre da attribuirsi all'arrivo dei prodotti i quali, nonostante l'impegno profuso dai vari PR, non coincide mai (o quasi) con il timing redazionale. Quando invece capita che il gioco arriva in tempo la dea che ci vede benissimo (e se consideriamo che la dea bendata è quella della fortuna, è facile intuire quale sia quella che le bende non le porta!) si mette di mezzo: questo mese gli astri e la dea in questione si sono accordati e dopo aver boicottato la realizzazione del CD (il povero Karim è stato costretto a masterizzare non so quante decine di gold disk...), lo speciale ECTS e la copertina (che sembrava persa nei meandri delle poste), la sferzata finale è arrivata con le schermate di Warhammer 40000: due giorni interi (e sottolineo interi) per riuscire a

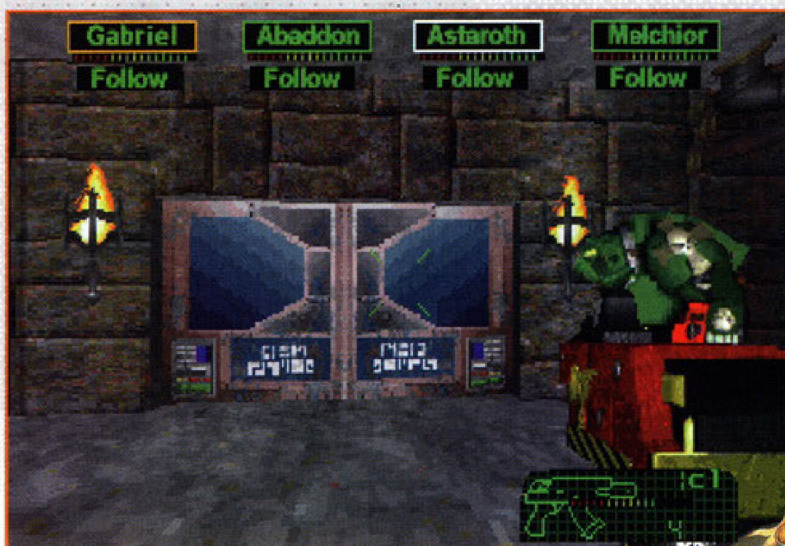






Volo carpiato; ammirate con quale grazia il mostrone dinnanzi a noi sta cadendo per terra. Notevole, non c'è che dire





Che ci sarà dietro quella porta?



"grabbare" le immagini che illustrano questo articolo... Non ci posso credere, e pensare che la tecnologia odierna permette addirittura di fotografare un fiore appassito da centinaia di migliaia di chilometri di distanza tramite un satellite. Ma le schermate a video no! Poco male, lasciamo da parte i paradossi esistenzialfilosofici visto che comunque siamo riusciti a risolvere tutto (più o meno) in tempo e parliamo invece di Warhammer 40000: Dark Crusaders.

Premettiamo che Mindscape aveva già lanciato sul mercato un gioco dedicato a Warhammer, ma quello che molti di voi non sapranno è che tra Warhammer: Shadow of the Hornet Rat e Warhammer 40000: Dark Crusaders la differenza è abissale, sia per ciò che riguarda l'ambientazione del gioco di ruolo originale della Games Workshop, sia per la realizzazione videoludica a opera della Leaping Lizard Software. Se il primo Warhammer era infatti una sorta di strategico molto interessante, cervellotico e programmato - ahimé - non ottimamente, Dark Avenger ha invece come fulcro l'azione, la violenza, la morte, la distruzione, la nuclearizzazione di massa previo utilizzo di oggetti contundenti, meccanici, elettronici o elettrici che dir si voglia.



E' giunto quindi il momento di parlarvi un po' del gioco: facciamo finta di essere nel futuro, circondati da una massa di bestiacce verdi appartenenti al regno del caos: putride creazioni infernali sporche e umidicce, nonché puzzolenti come un camion della Nettezza Urbana (che comunque è anch'esso verde): in questo caso o scappiamo via a gambe levate cercando rifugio in qualche piccolo anfratto nascosto o, nel caso di uno Space Marine, imbracciamo il fucile, cannone al plasma, blastasaurus, nuclearizzatore particellarmolecolare che dir si voglia riducendo i nostri aggressori a dei poveri hamburger di orco per poi successivamente venderli al miglior offerente, approfittando dello scandalo della mucca pazza. Visto che stiamo parlando di un gioco basato su Warhammer penso comunque sia ovvio che voi, in un frangente come quello appena descritto, non vi permettereste mai di fuggire, perché voi, proprio voi che state leggendo, siete uno space marine di quelli duri, cattivi, quelli che con il loro esoscheletro si fanno anche la doccia, quelli che puzzano come capre (in quanto la doccia senza togliersi le tonnellate di ferraglia che portate normalmente non è che abbia poi così senso), che hanno "fatto" la guerra, hanno ucciso senza pietà, ma hanno vinto con orgoglio. Uno Space Marine non è una persona comune, non è un essere umano, è una macchina per uccidere, un superuomo capace di difendersi anche senza il suo esoscheletro, dal quale comunque tende a non dividersi mai. Raccontarvi tutta la storia di Warhammer 40000 è uno sforzo che il mio povero corpicino martoriato al momento non può sostenere, ma penso comunque che la descrizione dello Space Marine "tipo" dovrebbe essere di chiara interpretazione. Orbene, voi siete uno di questi superuomini iperarmati, iperincavolati con il mondo e decisi a vincere, per sempre, contro chiunque, nel rispetto delle regole. Regole che recitano più o meno così: un "alto là chi va là!" opzionale seguito da una gragnola di colpi d'intensità variabile a seconda di vari parametri (ho digerito, non ho digerito, ho fame, ho sonno, la ragazza mi ha mollato e/o fatto le corna ecc.).

Sì, davvero interessante, ma alla fine che dobbiamo fare?

Una volta installato il gioco potremo deliziarci con una intro filmata che comincia raffigurando alcune statue molto simili a quelle dedicate a Hokuto (non venitemi a dire che non conoscete Ken Shiro); subito dopo un'astronave esce dall'iperspazio, al suo interno tutti gli Space Marines si stanno bellamente facendo gli affari loro quando sul monitor, sintonizzato sulle prove del Gran Premio, appare il faccione da melanzana di un orco che blatera qualcosa d'incomprensibile. Che fare? Per non passare per ignorante il capitano del vascello decide di optare per l'aggressione senza ostaggi: guerra (in realtà solo dopo fu chiaro che l'orco stava cercando di chiedere chi fosse in Pole Position!). Prima di cominciare la missione potrete decidere se affrontare l'avventura soli soletti o reclutare un massimo di altri quattro marines che vi aiuteranno nell'azione di "repulisti".

Essenzialmente infatti il nostro scopo, almeno all'inizio, sarà quello di eliminare tutto e tutti senza ritegno. Orchi, orconi, orchetti, eccetera si nasconderanno nei posti più strani per saltarvi addosso quando meno ve l'aspettate. All'inizio partirete all'interno di un livello abbastanza piccolo, ma con un discreto numero di passaggi segreti, vetrate olografiche (nel senso che ci potrete passare in mezzo) e un paio di altri elementi discretamente interessanti. Per ciò che riguarda invece i vostri compagni questi, ovviamente, ascolteranno tutto ciò che voi direte loro: gli ordini impartibili sono di svariato tipo e troverete qui da qualche parte un box dedicato che ne spiega le varie funzioni. Una volta trovata l'uscita potremo teletrasportarci al livello successivo. Avremo poi modo di goderci vari filmati d'intermezzo, ricevere promozioni e medaglie, tutto senza dimenticare la possibilità di usare vari tipi di armi, impostare una sorta di strategia sfruttando le capacità dei marines di supporto e così via. Naturalmente questi ultimi,





Comunicazioni



Si può dare di più! Non contenti di parlare dell'HUD, del gioco, dei prodotti alternativi eccetera, ecco un piccolo boxettino che vi darà qualche delucidazione sul sistema di comunicazione standard dei soldati coloniali!
Ricordate che potrete impartire ordini sia al singolo marine che a tutta la truppa.

TELEPORT TO: Permette di teletrasportare uno o più marines in una locazione particolare

TELEPORT TO ME: Una delle funzioni più comode in assoluto; in puro stile Star Trek potrete chiamare tutti i vostri amichetti per farvi dare una mano a nuclearizzare il "mostro tremendo dallo spazio profendo".

TELEPORT TO BARGE: Utile se uno dei vostri compagni sta per morire, una sorta di ospedale ambulante.

GUARD: A volte è utile piazzare i marines in punti strategici e fargli tenere sotto controllo una zona della mappa.

FOLLOW ME: Tutti serrati contro il nemico e a mo' di fedeli discepoli di un ipotetico credo vi muoverete in maniera compatta pronti ad affrontare la vittoria (o la morte). Sottofondo: Carmina Burana!

CHARGE: Carica! Entrano, ammazzano e aspettano nuovi ordini.

VIEW: Vi permette di vedere ciò che vede il marine selezionato.

EXPLORE: Potremmo chiamarla "azione a ventaglio" ogni soldato, indipendente dagli altri, prende e se ne va a funghi cercando qualche nemico da ridurre in poltiglia!







(Sopra) Pugno bionico! Non è molto potente però gratifica un sacco eliminare un nemico a suon di mazzate sulle gengive!

(A sinistra) Ora si fa sul serio!

(In alto a destra) Il signore qui davanti non sembra molto disposto a chiacchierare... Peggio per lui. I nostri compagni, al momento non presenti, stanno mantenendo la posizione da un'altra parte del livello

sebbene forti e ben allenati, non saranno immortali: fate attenzione quindi a non mandarli per troppo tempo in giro per gli affari loro. Potreste pentirvene troppo tardi! Ma anche per questo abbiamo pensato di realizzare un box esplicativo.

Ma è da comprare o no?

Dipende da voi! Avrete capito che, alla fin fine, quello che ci troviamo davanti non è altro che un clone di Doom, sebbene decisamente intelligente dal punto di vista commerciale e per certi versi anche della programmazione. Tutti sappiamo che un titolo in gestazione da tanto tempo come questo (le prime schermate risalgono a circa un anno fa!) rischia essenzialmente di rientrare in due categorie particolari: quella dei classici o quella dei prodotti già troppo vecchi al momento della loro uscita sul mercato. Warhammer si colloca esattamente a metà. Per ciò che riguarda l'engine abbiamo ancora un 3D "farlocco", molto indietro quindi, ma comunque funzionante più che discretamente. Dall'altro abbiamo sotto mano il gioco ufficiale di Warhammer 40000 e scusate se è poco. Se a tutto questo aggiungiamo che gli sprite sono realizzati decisamente bene e sono effettivamente quegli stessi personaggi tratti dalle varie miniature tanto amate dagli appassionati del gioco originale sarete d'accordo che tutto risulta decisamente appetibile.

La prima impressione che ho avuto mi ha lasciato effettivamente un attimino sconcertato: di innovativo, apparentemente, non c'era tantissimo. Ma quando ho cominciato a giocare, utilizzando i miei compagni in maniera razionale, facendoli dividere per esplorare la zona, aiutandoli e facendomi aiutare quando necessario ho constatato personalmente che la curva di divertimento è salita alle stelle. Oltretutto l'intelligenza artificiale funziona più che bene, il sistema di comunicazione è efficientissimo, avrete possibilità di usare un sacco di armi malvagissime e amenità varie.

Per ciò che riguarda l'aspetto grafico giocare in SVGA risulta decisamente spettacolare e la possibilità di ridurre il dettaglio nonché la cura posta nell'implementazione delle opzioni (risoluzione variabile 320*200, 320*400, 640*480, dimensione della finestra ecc.) denota una certa ricerca della perfezione che non può che far piacere. I filmati di contorno, in puro FMV, risultano decisamente godibili e in pieno spirito con il resto della produzione; gli attori recitano bene e sono convincenti... orchi compresi!

Internet

Sempre che abbiate il modem, sempre che abbiate voglia di collegarvi, sempre che riusciate a prendere la linea, abbiamo pensato di fornirvi l'indirizzo della pagina WEB dei programmatori di Dark Crusader. Pronti? L'indirizzo è: http//www.lplizard.com. Io il mio dovere l'ho fatto...

Hud



Sembra una cavolata, ma tra indicatori, display e amenità varie è facile confondersi. Visto che oggi mi sento buono eccovi qualche delucidazione veloce veloce.
I quattro slot in alto da sinistra a destra indicano il nome e l'energia rimasta a ciascun marine mentre in basso a destra abbiamo l'icona dell'arma selezionata attualmente, il numero dei caricatori (0c1) e il numero dei colpi (40) rimasti per quel caricatore. In questo caso stiamo utilizzando l'ultimo caricatore di 40 colpi. Tutto chiaro? Spero proprio di sì, in caso contrario... Beh, affari vostri!!!

Che brutte facce









Come dire, seppur simpatici sotto un certo punto di vista (devo solo capire quale!), gli Space Marine non hanno proprio la predisposizione naturale per fare i chierichetti. A causa di problemi di spazio non abbiamo potuto inserire tutti i simpatici volti dei bravi e posati soldatini coloniali, ma le foto allegate a questo box dovrebbero darvi una sommaria idea del caratterino dei vostri compagni. E io che mi lamentavo delle foto della redazione...

E giungiamo alla giocabilità, fattore importante e predominante in un gioco del genere. Sinceramente non ho apprezzato la staticità delle strutture: i vetri non si rompono, le colonne non s'incrinano, ma comunque la sensazione di "provocato dolore" nei confronti degli orchi è decisamente appagante, ancor di più se per "abbatterli" usate il pugno bionico, arma di default di ogni Space Marine che si rispetti. La longevità dovrebbe essere poi assicurata da oltre 20 livelli di azione cardiopalmatica...

Il sistema di controllo è il solito "alla Doom" con tanto di mappa. Proprio

In alternativa

DOOM: meno cervellotico e più cattivo, inutile aggiungere altri commenti visto che è ormai una pietra miliare nel campo del software

DUKE NUKE'EM 3D: La naturale evoluzione di Doom. Cattivo, irrispettoso, incurante delle regole e sadico come una cosa sadica!

quest'ultima però è stato uno degli elementi che non mi sono piaciuti in quanto inizialmente orientarsi risulta un tantinello difficile.

L'engine del gioco è piuttosto "limitato" in semplice VGA e chiaramente un prodotto che esce ora deve essere studiato per l'alta risoluzione. Fortunatamente i programmatori della Leaping Lizard se ne sono ricordati e in SVGA le cose migliorano senza ombra di dubbio.

E veniamo infine a un paio di considerazioni sulla configurazione: ho provato il gioco su Pentium 133 e in alta risoluzione full-screen, a volte, ho riscontrato alcuni leggeri rallentamenti, rallentamenti che però mi è stato assicurato verranno eliminati nella versione definitiva.

Il giudizio finale, come avrete modo di vedere dal voto, è comunque positivo: Warhammer ricrea l'atmosfera del gioco originale, la cattiveria intrinseca e la crudeltà giustificata di uno Space Marine pronto a sfogare i suoi istinti primordiali di rabbia

Specs

Memoria Minima: 8 Mb
Processore Minimo: Pentium 60
Scheda Grafica: VGA
Scheda Audio: Tutte le Principali
Controlli: Tastiera + Mouse

CONSIGLIATO
Memoria: 16 Mb
Processore: Pentium 133 Mhz
Scheda Grafica: SVGA (640*480)
Scheda Audio: Sound Blaster AWE32
Note: Un CD 4X non fa mai male!

Help



La strategia migliore per Warhammer è la seguente: uccidere!
Scherzi a parte, per trarre il massimo del divertimento da questo gioco il mio consiglio è di non andare mai in missione da soli; l'impero vi mette a disposizione i mezzi per essere coadiuvati da altri quattro marines. Perché quindi non sfruttarli? Scegliete uno Space marine di quelli deboli che comunque potrà muoversi agilmente per il livello, uno di quelli super corazzati per darvi supporto (capiterà sovente che dobbiate ripiegare su di lui per non morire prematuramente!) e due medi che manderete in giro a puro scopo esplorativo. Non dimenticate che potrete avvalervi del comando View per tenere sotto controllo la situazione. In caso di stanze sovraffollate di nemici la funzione "Teleport to me" seguita dal comando Charge vi toglierà dai guai. Muoversi a ventaglio è utile, ma non indispensabile, un marine da solo fa meno male di cinque insieme! Ricordatevi bene questa frase: a volte capiterà infatti che uno dei vostri compagni perisca in guerra e ciò non vi porterà certo onore e gloria! Per ovviare a questo inconveniente potrete comunque mandare i vostri marine a riposare per rigenerarsi. Vivamente consigliato!

contro il nemico (...devo ammetterlo, in certi momenti ho quasi paura di me stesso!!!). Se avete già completato Duke Nuk'em e/o amate Warhammer 40000 fateci anche più di un semplice pensierino...

Voto

92

... è Warhammer 40000, è divertente, ma ancora inferiore a Duke...

Uscita: Imminente
Produttore: Mindscape

PC GAME PARADE

recensioni

Non puoi giocare se non leggi le istruzioni, e così non puoi leggere gli articoli senza leggere queste istruzioni. Questo è il nostro modo di analizzare un gioco, operazione che non può essere lasciata al caso.

Tutti i giochi siano essi su supporto floppy o CD ROM ricevono una valutazione su una scala percentuale. Così chiamiamo il punteggio "percentuale", ma se tale definizione non vi piace, siete liberi di chiamarla "Pippo" o "Cips". Comunque la si chiami bisogna comprendere che cosa significa il punteggio conseguito, per capire anche l'opinione di chi ha recensito il gioco.

90+(PC GAME CLASSICO)

Alta originalità e concezione, oppure versione definitiva di un gioco che sfrutta un'idea non propriamente nuova. Il gioco si presta bene a restare a lungo nell'hard disk del giocatore, con una longevità di gioco notevole. Il classico gioco che fa impazzire gli impiegati di un ufficio, con la tendenza a giocare fuori dall'orario della pausa (stessa cosa per gli studenti, per le casalinghe e per i pensionati).

80-89 (PC GAME GARANTITO)

Un gioco ottimo nella realizzazione, ma non eccezzionale. Altro grado di originalità manca qualche particolare per essere un classico. Comunque da non perdere.

70-79 Una idea non brillante che comunque è stata eseguita bene, anche se non necessariamente originale. Molto giocabile e godibile, con una durata in vita piuttosto lunga ma non lunghissima.

60-69 Gioco senza infamia e senza lode, un gioco che comunque può essere piacevola da "smanettare", ma che non può essere un punto di riferimento nella sua categoria. Buon gioco ma scarrsa presentazione o viceversa.

50-59 Un gioco già visto, prendere o lasciare niente per cui raccomandarlo ma nemmeno niente per sconsigliarlo.

40-49 Scarso. Giocabile, ma molto probabilmente solo per una volta o poco più. Di quelli che non riempiono una serata con amici.

30-39 Idea scadente e realizzazione non azzeccata.

20-29 Il gioco non ha possibilità di vendita. Si consiglia le software house produttrici a non commercializzarlo.

10-19 Lavoro fatto da bambini.

0-9 Un gioco che non è nemmeno un gioco, probabilmente mette a dura prova il personal computer, se non si blocca per rifiuto!!!

Le specifiche

Bisogna stare attenti ad acquistare un gioco. Infatti non è possibile far girare certi tipi di giochi su macchine di concezione antiquata (leggi 8086 e 80286). Ebbene abbiamo pensato di richiedere la configurazione minima di macchina per poter giocare senza affanni, e soprattutto non buttare i soldi. Quindi il il box riporta le nozioni base sulla memoria minima, il processore, la scheda grafica e l'installazione su hard disk.

A confronto

Spesso capita che un gioco sia della categoria in cui siano già comparsi altri (praticamente tutti i giochi), e quindi può essere utile avere un confronto visivo con altri prodotti simili, in modo da dare al giocatore un'idea complessiva sul gioco senza leggersi subito la recensione. È una cosa differente dal voto, perché il punteggio può essere alto, ma comunque più basso di giochi concorrenti. È in pratica la visione del punteggio rapportata nel proprio genere.

È bastato accennare la parola "carro armato" a Patrick McCarthy e subito lui è schizzato a tirar fuori tutti i suoi soldatini e carri armati di plastica. Era così ridicolo che non ci siamo neanche preoccupati di spiegargli cosa volevamo dire...

Assault Rigs


(Below) It's a bit poncey for a tank, like.



Un'occhiata superficiale ad Assault Rings vi suggerirebbe probabilmente di girarne alla larga. È più o meno un gioco a carri armati, ma non proprio, e alcune schermate hanno il preoccupante aspetto di una versione aggiornata di Spectre Supreme. È anche, più o meno, un platform tridimensionale. E, a quanto dicono, è ambientato nel "ciberspazio", un concetto normalmente associato ai giochi che dovrebbero aver stampato sulla confezione "Attenzione, gioco subdolo" ed essere sigillati con quel di tipo nastro adesivo utilizzato per le industrie pericolose ("ciberspazio" di solito viene tirato fuori a sproposito dagli uffici di PR che tentano disperatamente di giustificare la patetica mancanza di realismo e di logica di un gioco pessimo). Tutto questo dimostra come talvolta una sola occhiata superficiale possa essere fuorviante. Assault Rings è infatti decisamente giocabile (più o meno).



Decorazioni esterne

In pratica si tratta di un platform tridimensionale in un carro armato: ci sono pietre preziose da raccogliere, livelli complicati (alcune volte su più piani) da superare. Contiene anche semplici enigmi, con enormi frecce sui muri che indicano cosa fare per risolverli. Ci sono diverse armi da raccogliere che userete per sparare ai carri armati nemici; le postazioni e i lanciamissili pullulano in tutti i livelli e prevedono missili che ritornano alla base, proiettili che rimbalzano e bombe che potrete governare da un punto di vista situato nel muso.

Ciberspazio significa che ogni "tot" livelli il tema dello sfondo cambia, e tra i temi ricordiamo un look di tipo prima guerra mondiale, un background fortemente industriale e un zona VR (debole dal punto di vista visuale). In ogni zona, il vostro carro armato assumerà un look appropriato, tra i tre disponibili: dal veloce ma magrolino, al lento e robusto. In pratica, farete meglio ad optare sempre per il carro armato pesante, dato che è veloce quanto serve e fa più punti.

Controlli bizzarri

Come accade in ogni gioco che si rispetti convertito dalla PlayStation, potete star sicuri che i controlli che sulla PSX erano OK, sul PC diventeranno complicati fino all'estremo. Da qui non si scappa. Il guaio è che sono un po' sparsi dappertutto e non c'è nessuna opzione per qualcosa di meglio di un joystick a due pulsanti. Tradotto significa che dovrete usare la tastiera per molte funzioni, e probabilmente sarà meglio se la userete per tutto. Anche in questo caso, dovrete ridefinire i tasti per ottenere qualcosa che si avvicini a una configurazione utilizzabile, visto che i tasti predefiniti sono sparsi su e giù ovunque. Sarebbe stato tutto più semplice se avessero progettato il gioco in modo da consentire un metodo di controllo in stile Doom, che avrebbe calzato proprio a pennello. Ma non l'hanno fatto.

Riserve

A parte i piccoli problemi di controllo, in generale la giocabilità è assicurata e nelle ultime fasi l'azione si fa tesa, anche al livello più semplice. C'è gente che non ama eccessivamente i nemici che ricompaiono. All'inizio possono sembrare irritanti, ma più andrete avanti, più li vedrete con uno stato d'animo estremamente contrastato. Immaginate di avere una vecchia zia, ricca e generosa, che viene sempre a farvi visita ed è prodiga di doni. La zia però è anche irrimediabilmente incontinente e insiste nel sedersi sempre sulla vostra poltrona preferita. Ci siamo capiti? Oltre al gioco normale, sono presenti un paio di opzioni di rete per un numero massimo di otto giocatori. Davvero non male e piuttosto divertente.

Specs

Memoria Minima: 8Mb (16Mb consigliati)
Processore Minimo: 486DX2/66
Scheda Grafica: VGA
Scheda Audio: SoundBlaster 16 o Pro e 100% compatibili; UltraSound
Controlli: Tastiera, joystick

Voto

78

Merita un'occhiata

Uscita: Ora
Produttore: Psygnosis

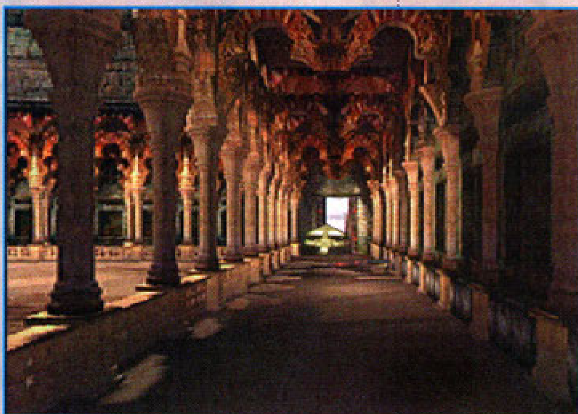
Zork Nemesis

Dopo inenarrabili vicissitudini, cambiamenti di computer e di caporedattore, problemi di trasferimento via modem, nottate passate in piedi e fobie da chiusura di numero vi proponiamo in tutto il suo splendore Zork Nemesis... Leggete e (non) sorridete!

a cura di Matteo Pavesi



Per i Greci e i Latini Nemesi era la Dea della "giusta vendetta" che rappresentava l'indignazione per ogni tipo di disordine morale e per ogni cosa che turbasse il normale equilibrio della società. Per gli abitanti delle Terre Proibite, a sud di Aragain, Nemesis è una figura oscura, causa di guerre e rovine, vera maledizione di quei luoghi. Quel nome viene pronunciato dagli abitanti con paura e timoroso rispetto, come quando i bambini parlano dell'uomo nero. Ma il vice-regnante, Syovar, è intenzionato a riprendere il controllo di quelle terre per restaurare il Grande Impero Sotterraneo (Great Underground Empire). Così voi, Karlov Bivotar, avete ricevuto incarichi precisi: ritrovare quattro importanti cittadini di Prominence, scomparsi nei dintorni delle Terre Proibite, investigare sulla "maledizione" che sembra aver colpito quei luoghi e infine indagare sulle voci che parlano di magia non autorizzata, bianca o nera che sia.



(In basso) Il fantastico chiostro che collega le stanze della prima sezione

L'avventura inizia nei pressi del diroccato Tempio di Agrippa. Quattro spiriti di altrettanti alchimisti vi implorano di ridar loro la libertà ritrovando, per ognuno di essi, un particolare elemento: acqua, aria, fuoco e terra. Le entità in questione vi spiegano di essere state uccise e imprigionate da un inquietante essere conosciuto come Nemesis. Questi sperava di rubare le loro conoscenze e le loro energie per creare un elisir di vita eterna e una Pietra Filosofale con la quale avrebbe potuto resuscitare una bellissima vergine da usare per i suoi sadici progetti (Una bellissima vergine? Sadici progetti? Mmm... NdBDM). Naturalmente anche gli Alchimisti sono interessati alla Pietra e ne hanno bisogno per tornare in vita, evidentemente della vergine a loro non è che freghi più di tanto.

Per fermare i piani di Nemesis dovrete viaggiare per vari "mondi" quali il Monastero, il Conservatorio, il Castello e il Rifugio più un quinto non ben definito. Uno dei primi obiettivi è quello di ritrovare i laboratori segreti di ciascun alchimista evitando contemporaneamente le mortali trappole di Nemesis.

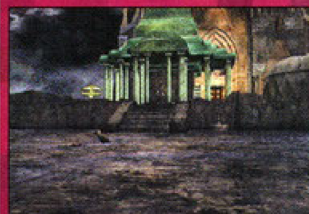
Giro girotondo

E' necessario calarsi a fondo nella storia e nella leggenda di Zork per apprezzare questa ultima fatica della Activision, che si propone come il seguito ideale dell'ottimo "Return To Zork"(e come ennesimo capitolo della saga). Il giocatore viene subito catturato dalla straordinaria atmosfera che pian piano prende forma. La nuova tecnologia Z-Vision vi consentirà di usufruire di una visuale a 360 gradi estremamente realistica grazie all'ambiente 3D pre-renderizzato: in pratica ciò significa che da fermi potrete girarvi di 360 gradi su voi stessi, mentre gli spostamenti da un luogo all'altro avvengono come in Myst. In questo modo il ventaglio di direzioni possibili è abbastanza ampio da costringervi a prestare molta attenzione al mondo che vi circonda per non correre il rischio di "perdere" qualche possibile locazione. L'engine 3D ricorda, a livello epidermico, quello di "Under A Killing Moon", l'ottimo prodotto Access che per primo proponeva un ambiente in tre dimensioni con texture prerenderizzate. In quel gioco era però possibile anche muoversi liberamente e non solo girarsi su se stessi. I programmatori hanno comunque trovato un ottimo compromesso: durante gli spostamenti a 360 gradi l'immagine perde qualche dettaglio per garantire fluidità ed evitare gli scatti, poi, una volta fermi, l'immagine stessa ritorna "statica" riacquistando la qualità iniziale caratterizzata da un eccellente uso di animazioni digitalizzate e di immagini generate dal computer. Le schermate sono tutte dettagliatissime, di eccezionale fattura e ottimamente definite; tutti questi dettagli, la possibilità di girare per 360 gradi e il fatto che le locazioni e le stanze siano piuttosto ampie rendono però un po' difficoltosa la comprensione della geometria del luogo. Quasi sempre, quando ci si muove verso un punto cardinale, si sente la necessità di girarsi completamente per capire a fondo la disposizione degli oggetti nella locazione. Frequentemente assisteremo a ottimi filmati in FMV che, essendo perfettamente integrati nella storia, non tolgono libertà d'azione e non appesantiscono l'evolversi del gioco, grazie all'uso di una particolare tecnica che non visualizza l'animazione nella sua "interezza": praticamente vengono "disegnate" a monitor una riga sì e una no lasciando al cervello del giocatore il compito di "riempire" quelle mancanti

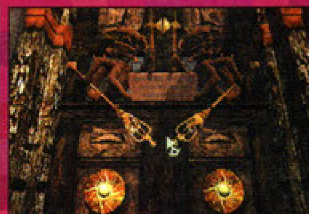
Help

Ecco un piccolo aiuto per chi dovesse avere qualche difficoltà . Ricordatevi che non potete salvare né ricaricare una partita se siete in un closeup o in uno zoom.

0. Sì, effettivamente nell'area esterna al Tempio non potete fare nulla.

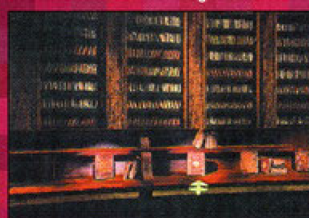


1. Fermatevi sul portone di ingresso e alzate lo sguardo. Poi prendete il



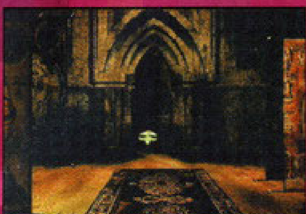
battente a forma di Luna e unitelo al Sole, tenendo premuto il pulsante del mouse.

2. Esaminate con cura ogni cosa nella



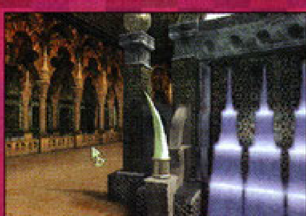
libreria, leggendo interamente i sei libri e annotando tutto quello che può essere di interesse.

3. Per poter entrare nel padiglione del



fuoco dovete far scorrere i pannelli nella libreria. Spostate il primo a sinistra, il secondo e il terzo a destra, il quarto e ultimo a sinistra.

4. Esaminate con cura tutta l'area intorno alla fontana.



5. Guardate la fontana e provate a toccare i due corni...



6. Nel corridoio che porta alla cripta troverete un quadro parlante. Chiedete aiuto alla donna del quadro quando



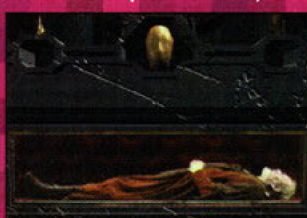
proprio non sapete che pesci prendere.

7. Visitate con cura la cripta muovendovi in tutte le direzioni possibili, dando un occhio alla



pergamena che avete ricopiato e alla mappa che avete letto in uno dei libri e che potete ritrovare sul libretto.

8. Parlate con le anime dei quattro alchimisti che riposano nella cripta.

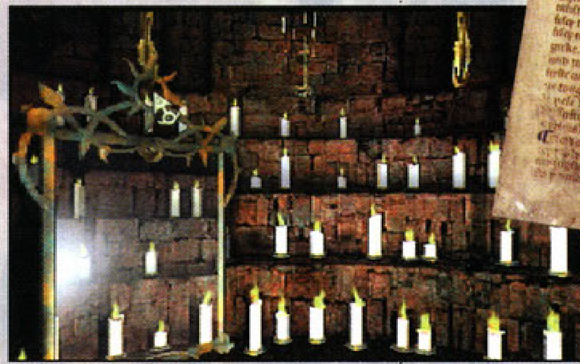


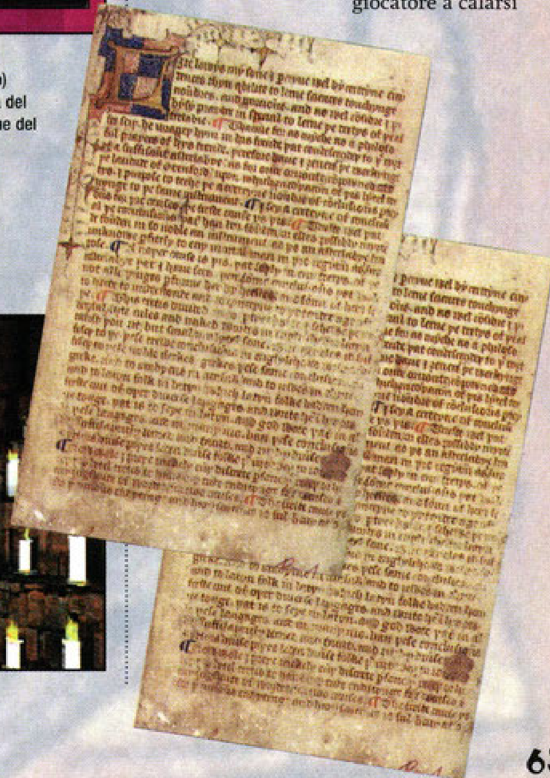
interpolandole con quelle visualizzate. Questo sistema alleggerisce non poco il carico di lavoro della CPU e in alta risoluzione l'effetto è comunque molto buono.

Altra componente di atmosfera è la musica di sottofondo che accompagna costantemente il giocatore durante l'esplorazione dei luoghi, creando un clima "gotico" di oscurità, magia e paura: si odono talvolta spiriti che si lamentano, in alcuni luoghi i muri sembrano continuamente rivivere ricordi allucinanti di eventi terrificanti, il tutto ricreato con brevi filmati e, come già detto, sonoro da brivido. Gli effetti sono ben curati, come pure le voci digitalizzate, ma manca, come accade sempre più spesso, la possibilità di visualizzare i sottotitoli; è possibile comunque prenotare la versione italiana a un prezzo interessante se avete già acquistato quella inglese importata dal distributore ufficiale. Da sottolineare il sistema Qsound: processo stereofonico che permette di ricreare un suono "tridimensionale", coinvolgente e avvolgente, scheda audio permettendo. Gli elementi architettonici (lo strano ascensore del padiglione Terra, le scale "impossibili" del padiglione Acqua che riportano dove si è partiti ecc.) fomentano i timori e le paure del videogiocatore: ci si trova in un luogo desolato in compagnia dei corpi senza vita dei quattro alchimisti, mentre sempre più spesso si avverte l'essenza di Nemesis che permea ogni luogo. L'interfaccia è del tipo "punta&clicca", con il cursore che interagisce con l'ambiente e che si modifica a seconda del tipo di azione permessa. Se ci si può spostare in avanti avremo una freccia, per prendere o manovrare un oggetto vedremo una mano ecc. Questo tipo di interfaccia, già vista in "Phantasmagoria" e "Ripper", rischia però di limitare incredibilmente il ventaglio di azioni possibili costringendovi a cliccare dappertutto sino a che non succede qualcosa. "Phantasmagoria" combinava grafica e sonoro di grande effetto con un'interfaccia sin troppo semplice e intuitiva, e per questo la sua longevità ne risentì moltissimo. La Lucasarts risolse questo problema in "The Dig" con un buon numero di enigmi, tanti oggetti e numerosissime locazioni, alzando il livello di difficoltà e creando un gioco molto più longevo (ma comunque facile).

All'Activision hanno utilizzato la tecnica dei puzzle: gli oggetti che si possono utilizzare sono pochi, le locazioni non sono moltissime e ci sono poche persone con cui interagire, ma grazie ai rompicapo l'attenzione rimane viva e la longevità si alza considerevolmente. Gli enigmi dunque sono vari e interessanti; i primi sono decisamente facili per aiutare il giocatore a calarsi

(In basso) L'enigma del padiglione del Fuoco

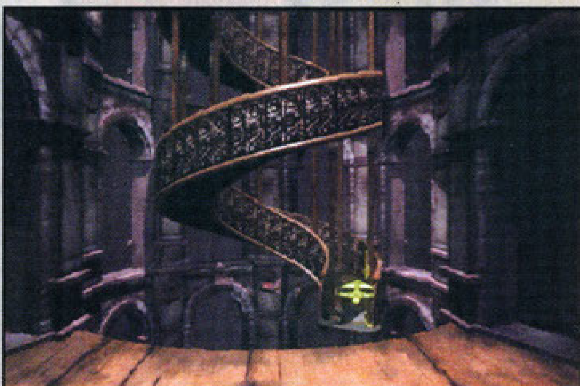




BDM

Zork Nemesis conferma quella tendenza, ormai da qualche tempo consolidata, che vuole questo genere di giochi in piena "mutazione concettuale". Come Matteo ha già ampiamente spiegato probabilmente entro qualche tempo il concetto di avventura così come lo conosciamo cambierà radicalmente: interfaccia "punta&clicca", milioni di puzzle, Full Motion Video a iosa ecc. Ad ogni modo il nuovo gioco Activision, pur avendo subito questa sorta di "aggiornamento" rimane, a mio parere, un ottimissimo prodotto, intrigante e per certi versi evocativo.
Pur preferendo ancora il vecchio Monkey Island come impostazione devo ammettere come l'evoluzione nel nostro settore sia una cosa determinante e impossibile da fermare, ma non per questo negativa. Se volete un consiglio spassionato compratelo, noi ci siamo divertiti non poco e stiamo lottando per chi si terrà la copia utilizzata per la recensione...





nell'atmosfera (nella prima parte è anche presente un sistema di aiuto) poi, avanzando nell'avventura, tutto si complica. I problemi non sono mai banali, e anzi esiste un unico filo conduttore che porta a risolvere alcuni "indovinelli". Non basta "girare" e provare qua e la; in "Zork Nemesis" si deve saper bene dove si vuole arrivare e cosa si deve fare, è necessario capire i meccanismi del gioco e scontrarsi con veri rompicapo che raramente possono essere superati per tentativi. Gli indizi sparsi nell'ambiente sono tutti utili e, pian piano, inizierete a capire le relazioni tra gli alchimisti, i pianeti dell'universo di Zork e gli elementi fondamentali (l'acqua, il fuoco, l'aria, la terra). A questo proposito nella confezione è incluso un bellissimo libretto-diario che integra e completa la narrazione.



Zork Nemesis è completamente non-lineare. Potete entrare e uscire da ciascun mondo con una certa libertà e con pochissimi colli di bottiglia nella storia (se non dove sono proprio necessari). Altro aspetto positivo è che per risolvere i vari enigmi non è quasi mai indispensabile spostarsi da un posto all'altro. Non esiste, ma in questo caso è giusto che sia così, la possibilità di giocare con più di un personaggio e di avere finali multipli.

Ci troviamo di fronte a un qualcosa che è molto differente da "Return to Zork": un'avventura molto molto difficile, con un ampio ventaglio di locazioni e oggetti, uniti alla possibilità di sbagliare e morire.

Rispetto agli altri titoli della saga, Zork Nemesis è decisamente più

Zork Story

Se il concetto di saga si potesse applicare ai videogame, a Zork spetterebbe sicuramente un posto d'onore. L'emozionante avventura interattiva su CD-Rom con filmati e suoni con cui giochiamo oggi ha alle spalle ben 17 anni di evoluzione. Alle origini era un classico adventure solo testo che lasciava alla fantasia del giocatore il compito di visualizzare luoghi, personaggi, armi e creature, oggi invece... Beh, leggetevi la recensione!
Nato nel '79 su un computer mainframe del MIT (Massachusetts Institute of Technology), Zork è divenuto popolare con la comparsa dei primi home computer. In Italia è stato introdotto nei primi anni '80 in versione Commodore 64. Ambientato in una "terra di mezzo", Zork I conteneva tutti gli ingredienti classici per affascinare il giocatore: l'avventura iniziava nei pressi di una casa all'interno della quale si trovavano i primi oggetti necessari per cominciare. Zork è un'avventura "sotterranea" che si svolge tra le rovine di un enorme impero costruito all'interno di enormi caverne e, mentre la descrizione dei luoghi compare sullo schermo, un vago senso di inquietudine si impadronisce gradualmente del giocatore. Con un po' di concentrazione è facile liberare la fantasia e immedesimarsi nel protagonista la cui più grande preoccupazione è quella di mantenere accesa la lampada, unico mezzo per allontanare le malvagie presenze che vivono nell'oscurità più completa nutrendosi degli avventurieri e delle loro paure... Ma chi si aspettava che Zork I fosse un gioco dalla facile soluzione si sbagliava: oltre ai classici nemici da combattere con la forza e con le armi (pochini per la verità), nel corso dell'avventura dovevate risolvere veri e propri enigmi che, tra l'altro, hanno contribuito al fiorire di pubblicazioni con mappe e suggerimenti (i famosi InvisiClues). A Zork I (The Great Underground Empire) hanno fatto seguito altri due episodi appartenenti alla prima generazione "text-only": Zork II (The Wizard of Frobozz) e Zork III (The Dungeon Master). Per non parlare poi di Beyond Zork e Zork zero. Oggi, a oltre dieci anni di distanza dalle mie prime esperienze con la versione per Commodore 64, ho potuto riprovare i brividi e le emozioni di allora grazie a un CD-Rom della Infocom che contiene (questa volta in versione PC) un'antologia delle avventure testuali realizzate dalla casa. È un CD che non può mancare nella collezione dei veri avventurieri e anche se a un giocatore di oggi può sembrare un nostalgico "come eravamo" del videogame, merita sicuramente un po' di attenzione.
L'avventura comincia: "You are standing in an open field west of a white house with a boarded front door. There is a small mailbox here..." La casa vi aspetta, per entrarci dovete andare a nord, poi ad est e aprire la piccola finestra della cucina.
Buona fortuna e non restate al buio.

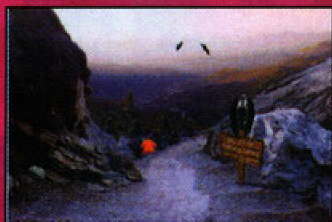


Michele Maggi (maggimic@mbox.vol.it)

Specs

Memoria Minima: 8 MB
Processore Minimo: 486 DX2 66 MHZ
Cd-Rom: Doppia Velocità (300KB/S)
Scheda Grafica: SVGA compatibile VESA o PCI
Scheda Audio: Sound Blaster 16 o 100% compatibili.
Controlli: mouse, tastiera
Note: per DOS e Windows '95 (dovete avere tutti i driver a 32 bit)

L'alternativa



RETURN TO ZORK (***alternativa.pcx): Precente episodio della saga, ha in comune con Nemesis solo il nome, essendo un'avventura "old-style". Rimane comunque un classico imperdibile caratterizzato dall'unione del vecchio concetto di "adventure" con la tecnologia disponibile ai tempi dell'uscita (risalente a poco più di un anno fa).

MYST: Controverso adventure della Broderbund caratterizzato da un'ambientazione molto particolare: soli in un mondo sconosciuto e apparentemente abbandonato. Interfaccia interamente punta e clicca e locazioni renderizzate stupendamente. Ad alcuni è piaciuto oltre ogni limite, altri l'hanno semplicemente ignorato!

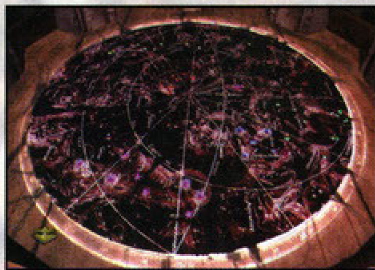
"serioso". L'avventura non vuole essere buffa e difatti non lo è. Mancano quindi alcuni sprazzi di umorismo e di sottile ilarità che si potevano riscontrare nei precedenti episodi. Il nuovo adventure dell'Activision vuole essere intrigante, cupo e coinvolgente e sicuramente questi si possono considerare obiettivi raggiunti. La fluidità del gioco dipende molto dall'hardware a vostra disposizione e sulla nostra macchina, un Pentium 90 con 16 MB di Ram e un lettore 4x le animazioni risultano fluide e i caricamenti rapidi (sebbene durante le "piroette" a 360 gradi possa capitare che il gioco a volte "scatti" un po').

TEAM

E' giusto spendere due parole anche sul team di sviluppo di questo gioco. Il direttore Tecnico del Progetto è Laird Malamed, che ha lavorato tra l'altro in "Quiz Show". Il responsabile degli elaborati ed affascinanti mondi di Zork, è Mauro Borrelli, un designer che ha lavorato nel film "Batman Forever" e nel recente "Dracula" di Coppola. I 14 attori che compaiono nelle sequenze animate sono state diretti da Joe Napolitano che ha lavorato in "X-Files". La colonna sonora è stata composta da Mark Morgan e gli effetti speciali sono stati creati dalla Soundelux Media Labs ("True Lies" e "Cliffhanger"). Scusate s'è poco...



L'installazione sotto Windows '95 richiede driver completamente a 32-bit per CD-ROM, scheda video e scheda sonora sfruttando il sistema DirectX per lanciare il gioco. Chi dovesse riscontrare problemi con Windows '95 potrà comunque giocare in modalità DOS. Zork Nemesis è dunque un prodotto ben realizzato e ben curato, ha nella grafica e nel sonoro due indubbi punti di forza, e dimostra di voler essere più longevo di alcuni degli ultimi prodotti grazie ai rompicapo sparsi un po' ovunque. Proprio i rompicapo potrebbero però infastidire alcuni giocatori e soprattutto i puristi (come me) delle avventure "canoniche" che magari avrebbero preferito un uso meno massiccio del FMV, una maggiore attenzione per l'interfaccia (troppo semplice) e per gli enigmi "classici".



Voto

93

Un'esperienza molto interessante, longeva e appagante, dedicata a tutti gli amanti di Zork e Myst...

Uscita: Ora
Produttore: Activision

(Nella pagina a fianco a sinistra) Io non ho il coraggio di salire... e voi?

(Nella pagina a fianco in alto a destra) e con le righe dispari... notate le differenze?

(In alto) Il puzzle nel padiglione dell'Aria

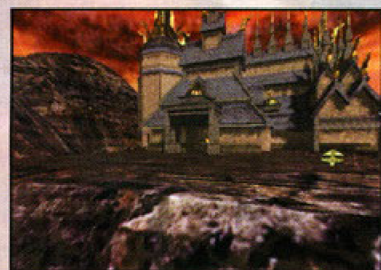
(In basso) L'enigma all'entrata del padiglione dell'Aria

(A destra dall'alto verso il basso) Il tenebroso monastero

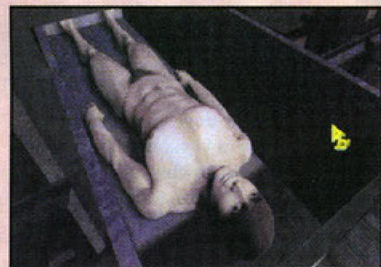
Il meccanismo di rotazione dei pianeti per raggiungere i mondi

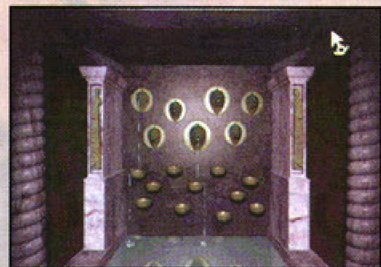
Un cadavere decisamente ben conservato

L'enigma all'entrata del padiglione dell'Acqua









Zork su Internet

La Infocom ha un proprio sito all'indirizzo http://www.csd.uwo.ca/Infocom dove è possibile trovare moltissimo materiale sui prodotti della casa e su Zork in particolare come le mappe, le soluzioni e i famosissimi InvisiClues. Offre addirittura un link a un sito dal quale è possibile scaricare tool, compilatori e interpreti per la creazione di proprie avventure.



Terra Nova: Strike Force Centauri



A cura di Stefano "MOAI" Gradi

Una soleggiata mattina di primavera, il dolce cinguettio degli uccellini, mi alzo, mi lavo, indosso il mio esoscheletro. Questi potrebbero essere i primi minuti della giornata tipo di un qualsiasi redattore di PC Game Parade.

Vi chiederete: dove è possibile che in primavera vi sia una giornata soleggiata visto che sulla Terra, e specialmente a Milano, vedere il sole è diventato quasi un'utopia? Il titolo in questione è infatti ambientato nel sistema Centauri, popolato dai diretti discendenti dei colonizzatori di Giove, ex abitanti della nostra amata Terra. I fondatori di Centauri furono considerati dei ribelli combattendo durante il corso degli anni innumerevoli battaglie tra i dissidenti e l'egemonia dei Terrestri fino a che nell'anno terrestre 2129 non si giunse a un accordo che prevedeva il totale isolamento di Centauri in cambio della libertà. Per circa 150 anni le cose procedettero bene, ma a un tratto delle bande di pirati e terroristi spaziali iniziarono a lanciare degli attacchi agli abitanti del sistema Centauri; i singoli clan in cui si è divisa la popolazione nel corso degli anni riuscirono a difendersi abbastanza bene fino all'anno 124 (AC?, DC?, WC?, No BCY anno 124 dalla fondazione che dovrebbe corrispondere più o meno al 2228 terrestre), periodo in cui la ferocia e la pericolosità degli



attacchi crearono una situazione insostenibile. I capi dei dodici clan furono così costretti a trovare un accordo per poter difendere i poveri cittadini. Nasce così la Strike Force Centauri, un'organizzazione militare composta da tredici elementi: Nikola, il leader, e dodici giovani soldati, il migliore per ciascun clan.

Naturalmente voi impersonerete Nikola, Nik per gli amici, e dovrete guidare il vostro mini-esercito verso la distruzione totale delle forze nemiche. Siete stati eletti all'unanimità e per questo avrete a disposizione un arsenale bellico che farebbe impallidire anche il Pentagono; peccato non abbiate alcun mezzo di trasporto, di attacco o di difesa, ma soltanto la vostra bella PBA (Powered Battle Armor), un'armatura dotata di ogni genere di comfort.

Sarete arruolati alle ore 8 del 4 agosto 124, quindi la sera prima rassegnatevi ed evitate di andare in discoteca perché dovrete essere freschi come delle rose per sostenere la fatica che comporterà l'adempimento delle missioni assegnatevi (pensate solo al caldo che sentireste in Agosto sotto il sole con addosso un'armatura che potrà anche essere ultra-futuribile, ma vi farebbe provare le stesse sensazioni epidermiche di una trota al cartoccio).

Parlando delle PBA concentriamoci subito sul sistema di controllo, rappresentato praticamente solo dall'elmetto della vostra armatura. Il metodo di movimento e di puntamento delle varie armi riprende quello, secondo me stupendo, di System Shock, che non a caso è stato realizzato dagli stessi autori. La visuale è quella tipica dei giochi d'azione tridimensionali (alla Doom, per intenderci); per controllare il vostro personaggio dovrete necessariamente utilizzare un mouse e la tastiera: con i tasti muoverete Nik in giro per il territorio mentre con il mouse controllerete il mirino e alcune funzioni aggiuntive della PBA. Trovo che avere a disposizione un mirino sia veramente comodo; questo perché potrete puntare a qualcosa e spararli indipendentemente dalla direzione del







Specs

Memoria Minima : 8 MB RAM
Processore Minimo: 486 DX2/66
Scheda Grafica: SVGA con 512K RAM VESA Compatibile
Scheda audio: Sound Blaster e compatibili, Gravis Ultrasound e Ensoniq Soundscape
Controlli: Tastiera e mouse
Note: CD a doppia velocità, circa 40 MB Hard Disk

Consigliato:
Memoria: 16 MB
Processore: Pentium 75 o sup.
Scheda Grafica: PCI 1 MB
Scheda Audio: Sound Blaster AWE32 o 16ASP
Note: CD a quadrupla velocità



personaggio. Per fare un esempio pratico: in Duke Nukem 3D capita di dover far fuoco su uno spacepig sdraiato per terra in basso a sinistra e contemporaneamente dover correre in un'altra direzione per evitare i proiettili di altri nemici. Mentre nel gioco della 3D Realms tutto risulta un filo artificioso in Terranova sarà molto facile proseguire in una direzione e sparare in un'altra rendendo cosi più immediato e completo il controllo del personaggio. Lo schermo rappresenta la visuale che si ha dall'elmetto, divisa in due parti: nella parte superiore viene raffigurato ciò che effettivamente vediamo, mentre nella parte inferiore sono posizionati tutti i sistemi di controllo disponibili, un po' come fosse un simulatore di volo; è poi possibile giocare in modalità full-screen ma, a parte un evidente rallentamento in fatto di aggiornamento video, non avremo più sotto controllo tutte le informazioni più o meno necessarie alla riuscita della missione.

Bene, direte voi, ma come possiamo salvare Centauri? È molto semplice, da soli o con l'aiuto di altri compagni (fino ad un massimo di tre) dovrete affrontare missioni di varia natura: in alcune basta sparare a tutto ciò che incontrerete per strada, in altre bisognerà salvare dei prigionieri, in altre ancora dovrete sabotare qualche installazione nemica; insomma, il tempo per annoiarvi non lo troverete di certo. Inizierete con due missioni di addestramento per passare poi alla campagna vera e propria dove sarà possibile affrontare una nuova missione soltanto dopo aver completato quella precedente, visto che dal vostro comportamento dipenderà lo svolgersi degli eventi. Proseguendo vi verranno affidate nuove armi e nuove apparecchiature con le quali potrete distruggere più facilmente le ondate di nemici che vi si pareranno davanti. La difficoltà del gioco è ben calibrata e aumenta progressivamente man mano che andate avanti. Prima di ogni missione assisterete a un briefing che vi illustrerà tutto quello che è necessario per poter proseguire brillantemente. Subito dopo potrete scegliere l'armamento più consono al tipo di obiettivo che dovrete perseguire.

Veniamo ora a un'analisi del gioco più approfondita. La confezione è ben curata, vi troviamo un manuale per il gioco e uno per il setup e la risoluzione dei problemi; dovere di cronaca: sul CD di Terranova è contenuto anche un demo di Cyberia 2. L'installazione è una delle più belle che abbia visto: non appena configurata la scheda audio (è la prima cosa da fare) una dolce voce femminile vi guiderà attraverso tutti i parametri da settare, compreso lo spazio necessario su disco. A proposito di questo dobbiamo dire che si va da un minimo di 19 MB a un massimo di 101 MB (più 15 MB per il file di swap che viene utilizzato ogni volta che si gioca).

L'introduzione del gioco è ben fatta, come del resto tutte le numerose sequenze d'intermezzo tra una missione e l'altra: per godervele appieno però dovrete possedere almeno un lettore cd a quattro velocità. Le schermate di scelta delle missioni e di allestimento



del vostro guerriero sono presentate in una sfavillante grafica in 640x480 a 256 colori che potete ammirare qui da qualche parte.

Purtroppo non si può parlare bene della grafica utilizzata durante l'azione vera e propria infatti si passa a una ben più scarna 320x200 o, per coloro che hanno almeno 16 MB di RAM, a una "alta risoluzione" di 320x400 pixel. È strano che dei programmatori che si sono dimostrati dei maestri in fatto di grafica 3D, basti pensare a System Shock o a Flight Unlimited, non siano riusciti a ottenere una discreta velocità anche in SVGA. Come potete vedere dalle foto lo sfondo e gli oggetti risultano essere abbastanza cubettosi, soprattutto a distanza ravvicinata. Comunque, risoluzione a parte, il paesaggio è ben curato: le alture, i laghetti, gli alberi e gli edifici sono ben riprodotti mentre i nemici denunciano una certa staticità non essendo animati benissimo. Il dettaglio è completamente configurabile, ma per goderne appieno è necessario almeno un Pentium 100 con una buona scheda video. La confezione riporta come processore minimo un Pentium 60, anche se il tutto risulta giocabile addirittura su un DX2 a 66Mhz, naturalmente con un livello di dettaglio piuttosto basso.

Per il sonoro invece il discorso è completamente diverso; la qualità degli effetti è ineccepibile e le musiche creano l'atmosfera adatta per questo tipo di gioco. Bisogna fare un plauso ai programmatori essendo tra i primi a supportare la tecnologia QSound della Creative Labs (se volete saperne di più leggetevi il box qui accanto). In tutte le



BDM

Terranova possiede un solo difetto: è uscito in ritardo. Avete capito bene, la struttura portante per un ottimo prodotto c'è tutta, peccato però che alcuni aspetti non siano stati approfonditi. La grafica in-game funziona, l'accompagnamento sonoro da' la giusta carica, ma il tutto non riesce purtroppo a raggiungere una qualità tale da far cascare la mascella per terra. C'è tutto per divertirsi, ma non c'è niente di assolutamente originale o non implementato negli altri titoli. Se cercate un buon gioco allora aprite pure il portafogli, se cercate un capolavoro tornate a System Shock o attendetene il seguito!

QSound, questo sconosciuto

La tecnologia Qsound è stata introdotta dalla Creative Labs al momento dell'uscita delle schede audio a 16 bit e non è altro che una variante del Dolby Surround e dello Spatializer. Come questi due la sua funzione è quella di creare un suono tridimensionale in modo che il giocatore si senta nel vivo dell'azione, come se la stesse vivendo in prima persona.
Con la tecnologia Qsound possiamo capire da che parte arriva un nemico, anche se alle nostre spalle. Il suono esce dalle casse in continuo movimento; per intenderci, non abbiamo un canale destro ed uno sinistro fissi: i segnali sonori arrivano ai diffusori con intensità variabile dandoci così la sensazione di "sonoro a 360 gradi". Naturalmente questo comporta un aumento delle variabili che il processore deve calcolare e quindi utilizzare il Qsound rallenta sensibilmente l'azione, questo perché la codifica viene effettuata via software a meno che non possediate una scheda sonora equipaggiata con un DSP (Digital Signal Processor) il quale svolgerà tutte quei calcoli altrimenti destinati al processore. Le schede che integrano il processore DSP (o ASP, come lo chiama la Creative) a un costo relativamente contenuto appartengono naturalmente alla famiglia delle Sound Blaster e sono la 16ASP e la AWE32. Terranova è stato provato su due computer identici, uno equipaggiato con una SB16 normale ed uno con una SB16 ASP. Con il Qsound attivato, la macchina sprovvista del processore dedicato rallentava sensibilmente.



situazioni del gioco sono presenti dei dialoghi digitalizzati che all'occorrenza possono venire sottotitolati per chi non avesse troppa dimestichezza con l'inglese.

Il poter comunicare con le altre unità durante le missioni è una delle migliori caratteristiche di Terranova: potete impartire ordini, richiedere aiuto, variare le strategie di combattimento che si rivelano molto importanti soprattutto per quanto riguarda il comportamento da tenere in relazione alle caratteristiche del territorio e alle condizioni atmosferiche. In territori desertici dovremo agire in fretta per evitare di essere circondati e quindi subito uccisi, se ci troveremo a dover agire in mezzo a delle verdeggianti colline potremo nasconderci tra gli alberi o sotto a delle alture per sfuggire ai nemici; qualche volta ci capiterà di dover combattere di notte e per questo dovremo utilizzare il comodo visore ad infrarossi in dotazione alla nostra armatura. Una nota di merito va attribuita al Random Scenario Builder (generatore casuale di scenari) che vi permette di giocare Terranova al di fuori della trama principale: tramite questo editor è infatti possibile generare missioni ogni volta diverse e quindi anche dopo averlo finito non dovrete necessariamente metterlo a prendere polvere in un cassetto o su uno scaffale.

Come detto le missioni sono numerose e varie e questo contribuisce ad aumentare la longevità del gioco, ma purtroppo non la giocabilità. Infatti per poter padroneggiare la PBA in modo ottimale occorre diversa pratica che di solito gli appassionati di questo genere di giochi non hanno molta voglia di sostenere; non bisogna dimenticare che sostanzialmente questo é un gioco d'azione e quindi l'immediatezza dovrebbe essere una delle principali caratteristiche. La giocabilità è minata anche dalla mancanza di atmosfera, malgrado il sonoro eccezionale infatti, non ci si sente nel vivo dell'azione, giocando non si ha la sensazione di essere al centro della battaglia, ci si rende sempre conto di essere davanti ad un monitor. Il discorso dell'atmosfera cambia completamente quando ci troviamo nelle sezioni di briefing, grazie ad un terminale sempre a nostra disposizione potremo leggere la nostra posta elettronica, le ultime notizie, seguire l'evolversi della trama che è veramente ben supportata sia dai testi che dalle sequenze d'intermezzo. In base a questo possiamo notare come sia stata posta grande attenzione alla sceneggiatura e alla coreografia trascurando forse quei particolari necessari per un gioco d'azione-strategia. Penso che questo sia dovuto al fatto che anche i Looking Glass si siano fatti coinvolgere dalla moda del momento: grande cura per il contorno e poca attenzione a ciò che effettivamente è il gioco nel suo insieme. Il file readme poi ci indica che sarà disponibile tra poco tempo un patch per correggere alcuni dettagli e per permettere il gioco in multy-player (chissà perché questa possibilità non è stata implementata subito... ma, misteri delle software house!). Il patch sarà disponibile presso il sito dei looking glass sul World Wide Web all'indirizzo http://www.lglass.com.

Intendiamoci, non è che Terranova non sia bello, anzi ha parecchi aspetti positivi, primi fra tutti il sonoro e la longevità, è che mi aspettavo di più in base ai prodotti precedenti e in base a quello che era stato anticipato nei mesi scorsi. In conclusione, un buon gioco che può piacere agli amanti del genere e anche a coloro che vogliono usare un po' di materia grigia non accontendosi di sparare a destra e a sinistra; un titolo che aveva delle grosse potenzialità ma che non le ha sfruttate in pieno, risultando solamente un buon prodotto, ma non un "must" come lo erano stati i precedenti titoli dei Looking Glass.

Voto

85

Un buon gioco ma non eccezionale, almeno non ai livelli di altre produzioni

Uscita: Disponibile
Produttore: Looking Glass Technologies

Duncan MacDonald un paio di numeri fa ha scritto quella che credeva un'ottima introduzione per l'anteprima di "Silent Thunder A-10 Revenge". Questo mese, vedendo che avevamo già sfruttato tutte le nostre battutine imbecilli per gli altri giochi, è rimasto totalmente muto. Mah!

Silent Thunder

Specs

Memoria Minima: 8Mb
Processore Minimo: 486DX2/66
Scheda Grafica: SVGA
Scheda Audio: Tutte le principali
Controlli: Mouse
Note: 35Mb di spazio su hard disk, CD Rom a doppia velocità, e Windows 95 richiesto

WINDOWS 95



Oh mamma, ossignore... Se ci fossero dei sottogeneri dei simulatori di volo, credo che ce ne sarebbero due: i "realistici" e gli "arcade". Silent Thunder, sfortunatamente, non ha ancora deciso in quale categoria vuole essere inserito, e ci sono in serbo anche un paio di "sorpresine" speciali. Seguitemi un attimo... Il gioco si apre in modo piuttosto standard, con le solite opzioni per le missioni singole o la modalità campagna (Colombia, Golfo e Corea, appassionati dei dati). "Aha!" penso tra me e me "una delle solite simulazioni realistiche!" Quindi faccio la mia scelta, seleziono le armi (una delle quali è il napalm, quindi un punto a favore) e quindi mi trovo improvvisamente nel ... mondo della grafica lumacona! Forse è il caso di disattivare un bel po' di dettagli. Allora, per le opzioni grafiche bisogna premere <shift/P>. Ma cosa succede? Forse la tastiera non funziona? Quindi, premo <G> ma il carrello di atterraggio non si abbassa. Premo <C> e non compare nessuna striscia metallica per radiodisturbo. Sì, sembra che ci siano dei problemi. Per farla breve, trovo un file readme che parla di possibili problemi con il joystick. Dà la colpa a Windows 95 e qui mi trova d'accordo, perché anche io spesso do la colpa a Windows 95 per un sacco di cose. Comunque, questo significa che devo giocare a Silent Thunder solo con la tastiera... e tutti sappiamo che rottura è, vero?

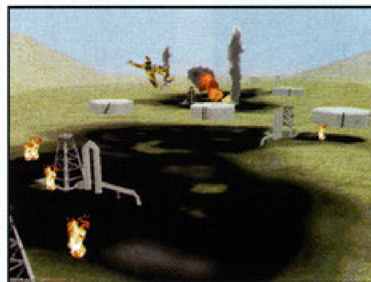


O mamma, ossignore

Ma torniamo al gioco. Primo porto di scalo, com'è mia abitudine: il volo acrobatico. Sganciati i missili aria-aria e terra-aria, mi accingo a volare capovolto a bassa quota sul mare. Va tutto bene per circa due minuti, ma tutt'a un tratto una vocina incorporea da gallinella lessa dice : "Ti stai allontanando dall'area della missione". "Oh no, questo no!" penso. Quindi un'altra voce: "Il tempo è scaduto signore". Maledetto. La mia missione è terminata. Non so cosa ne pensiate voi, ma a me niente fa più innervosire di un simulatore di volo che ti limita ad un'area geografica minima. E non parlo solo delle coordinate X e Y, dato che non mi sono divertito tanto neanche con la Z. Riuscite ad indovinare l'altitudine massima di servizio dell'A-10 in questo gioco? Ve lo dico io: un fazzolettino sotto i 3000 piedi. Voglio dire... certo si può andare più in alto che in macchina! (N.d.R: Eh?). E se avete voglia di discutere e ribattete che l'A-10 è un aereoplano da combattimento per bassa quota, tutto quello che vi posso rispondere è che lo so, però può andare anche più in alto di 3000 pedi se il pilota decide così (io avevo deciso così, ma l'aereo non andava!).

O mamma, ossignore

Comunque, arrivati a questo punto, avrei considerato Silent Thunder un semplice arcade. Il fatto è che questo gioco è tutto tranne che semplice: prima di tutto c'è la grafica superlumacona e sofistica e poi la necessità (nel mio caso) di usare la tastiera. Vi faccio un esempio: ho allestito un ottimo attacco alla Maverick a bassissima quota (100 piedi). Risultato? Il nemico ha fatto boom, ma sfortunatamente la splendida grafica dell'esplosione si è mangiata il già infido frame rate come Pannella dopo uno sciopero della fame. I miei tentativi di controllare l'A-10 si sono improvvisamente trasformati in un "oh no, tutto è diventato assolutamente incontrollabile, come al solito con questa grafica". Indizio: rumore di sfracellamento. Potrei proseguire e raccontarvi tutte le altre assurdità, tra cui, ad esempio, l'assolutamente inutile e ingombrante mappa, gli aerei nemici che sembrano capaci di virare nello spazio di una moneta da cinque lire, e chi più ne ha più ne metta. Ma ve lo risparmierò. Tenterò invece di concludere con una nota positiva. Ehm, è un po' difficile, ma aspetta... ho trovato. Ecco, sì. So che i motori di alcuni giochi si lamentano che non sono all'altezza del compito a cui sono stati dedicati, ma che per altri compiti sarebbero perfetti. Cosa ne direste del motore di Silent Thunder adattato per supportare un gioco di carri armati? O un gioco di soldati nel Vietnam, o di ribelli afghani o una simulazione di greggi di capre di montagna in Cecoslovacchia? Non so. Voi cosa ne pensate? (Inviate i vostri suggerimenti a Stefano Petrullo).



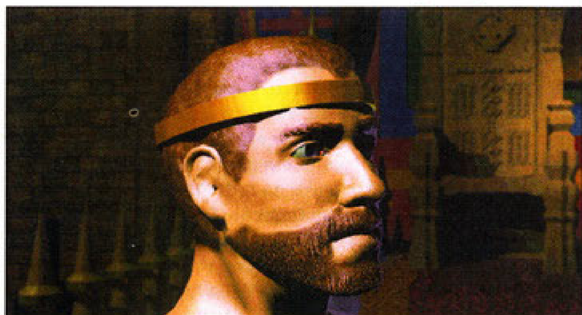
Voto

73

Una simulazione di A-10 non troppo buona, anche se provvista di buone schermate

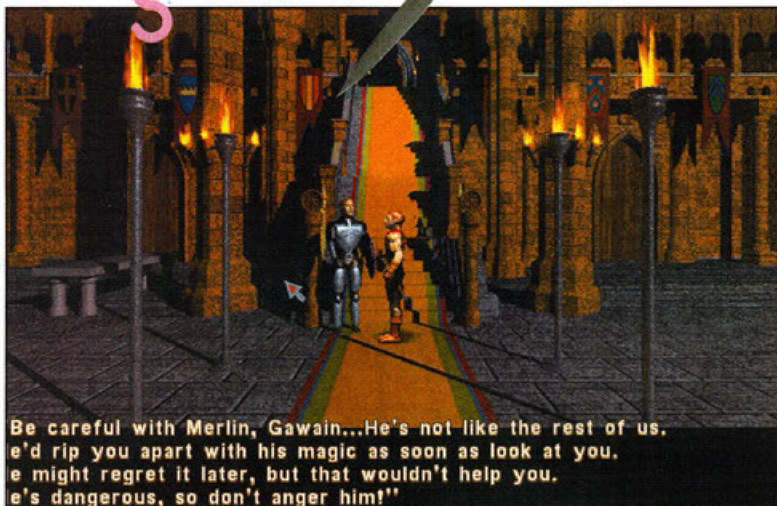
Uscita: Ora
Produttore: Sierra

Chronicles Of The Sword



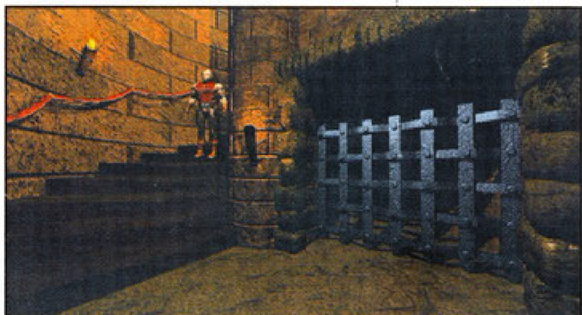
Ginevra aveva solo 13 anni quando si dice che Artù la sposò. Paul Presley si sente stranamente vicino a questa leggenda della Tavola Rotonda...

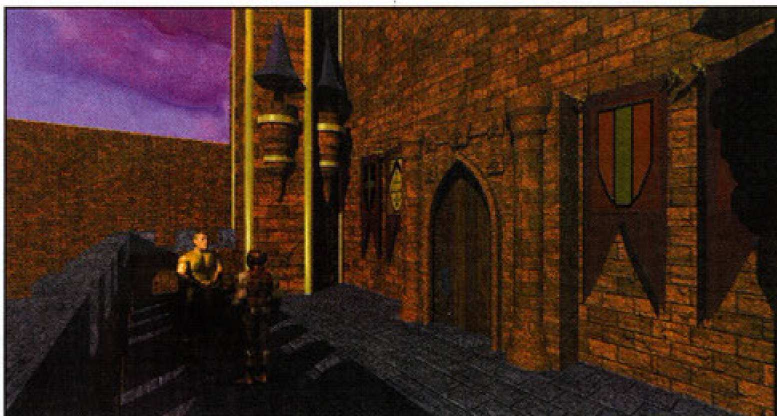
Facciamo una breve retrospettiva. Mi mancano i vecchi tempi. Mi mancano tanto i giorni in cui i giochi di avventura erano scritti da gente con un'unica preoccupazione: raccontare una storia e raccontarla bene. Mi mancano i tempi in cui la gente non aveva paura del testo che compariva a video, in cui i giochi che fornivano informazioni in modo divertente erano considerati di alto livello e le parole "punta e clicca" erano l'unico dominio dei dizionari interattivi. Mi manca il dover digitare "Vai a Nord". I giochi di avventura hanno avuto una specie di boom verso la fine di questo periodo, quando la LucasFilm era il massimo e sfida non era sinonimo di noia. Poi, le abitudini della gente sono mutate: sono state inventate le macchine CGI, è arrivata la grafica renderizzata che ha distribuito a tutti il proprio biglietto da visita e il mondo degli adventure è morto. Proprio allora, con la primissima sequenza introduttiva animata tridimensionale. E adesso ce l'hanno tutti. Riempie il CD con questo e quell'altro renderizzato in modo che non possiate più entrare in una schermata senza attendere 30 secondi, rovinando così tutta la suspence. Per i giochi vengono chiamati artisti grafici. È come mettere Reinhold Messner a capo di un branco di boyscout. Chronicles Of The Sword avrebbe dovuto essere sensazionale. È ambientato ai tempi di Re Artù e parla di un cavaliere non molto conosciuto dalla storia e non contiene nessun FMV. Avrebbe dovuto essere eccellente.



Ricerca, tutto fa brodo

La storia è così frivola se considerate il potenziale del soggetto da sembrare appena uscita da un asilo nido. Camelot è minacciato da una strega cattiva, Morgana le Fay, la sorella di Artù, e tocca a voi fermarla. Voi, a proposito, siete Gawain, un nuovo acquisto del castello di Camelot e siete ansiosi di dimostrare il vostro valore e poter così sedere alla Tavola Rotonda. Fermarla implicherà praticamente ogni clichè contenuto nel libro, tra cui un combattimento contro uno scheletro, la conquista di un drago, di un anello magico, il salvataggio di una fanciulla, per non dimenticare le fate. Ci sono enigmi ben realizzati da negoziare in alcune di queste aree separate, tuttavia questi enigmi tendono a non fondersi con il mondo del gioco. È come se fossero dei buoni enigmi in sé, ma non tengono conto del soggetto che sta intorno a loro. Circa quattro anni fa la





I dodici cavalieri

I cavalieri della Tavola Rotonda
Chi erano? Tutti conoscono Lancillotto, Artù e il sempre sorridente Gawain, ma chi erano gli altri nove? Sono sicuro che conoscete meglio la Sporca Dozzina o i Magnifici Sette.

Sir Parsifal
Non si sa molto di Parsifal tranne il fatto che i suoi genitori lo odiavano e che da quando si è unito agli altri cavalieri della Tavola Rotonda, è sempre stato incaricato di fare il tè come punizione per avere un nome da femmina.

Sir Loin
Vero casanova, Loin era conosciuto dalle donne di tutta la Gran Bretagna. Dopo essere stato colpito da una freccia che volava un po' troppo bassa, è stato costretto a ritirarsi dalle scene, anche se ha continuato a far fede ai suoi obblighi di cavaliere fino al giorno della morte.

Sir Lee
Brutto come il peccato, Lee veniva spesso escluso dalle riunioni a causa della sua cattiva abitudine di controbattere qualunque cosa venisse detta, lamentandosi sempre che la sua spada non era abbastanza affilata.

Sir Numero Sei
Dopo un po' Artù si era stufato dei nuovi arrivi nella Tavola Rotonda e quando arrivava il momento di attribuire loro un nome, non si sforzava troppo...

Sir Ammazzademoni Lamassassina di Aragon
... e poi ha cominciato a farsi prendere un po' la mano...

Sir Fred
... e poi si è ancora adagiato sugli allori.

Sir Reelism
Uno dei pochi cavalieri che entravano in battaglia al grido di guerra di "Mercoledì! Guarda le mucche, Madelaine". Nessuno è mai riuscito a capire il perché.

Sir Ver
Veniva usato dagli altri cavalieri come una specie di mozzo centrale, di solito per immagazzinare tutte le armature che non servivano.

Sir Positerry
Spesso lasciava il campo di battaglia prima della fine a causa di "bisognini impellenti".



Sierra aveva rilasciato un gioco basato sulle leggende di Re Artù. In questo momento non mi ricordo il titolo, ma si basava sulla ricerca di Artù del Sacro Graal. Va bene, COTS parla di Gawain, non di Artù, ma il fatto è che il gioco della Sierra era scritto da Christy Marx, un appassionato delle leggende di Re Artù, insomma qualcuno a cui piaceva quello che faceva. E questo si vedeva benissimo nel gioco. Le cose infatti sembravano vere, autentiche, sembrava di imparare veramente qualcosa su Artù man mano che si proseguiva nel gioco, e di conseguenza si veniva sempre più risucchiati nell'azione. Mi ricordo ancora la soddisfazione quando ho terminato il gioco. Tutto quello che abbiamo qui, invece, sono degli stereotipi medievali presentati in un ambiente fantasiosamente renderizzato. In altre parole: piatto.

Più veloce della luce

Non fraintendetemi. Non ho niente contro la grafica. Sarei il primo ad urlare "Wow! Guarda che poligoni!" se qualcosa fila via liscio come l'olio, e COTS ha più di un momento "Wow!". Ma questi momenti non sono il succo dell'esperienza interattiva, e prima le software house se ne renderanno conto, meglio sarà. Una volta detto che la grafica è bella, parlerò di un piccolo problema e cioè che i personaggi si muovono un po' troppo lentamente sullo schermo. Ci sono un sacco di aree ridondanti da attraversare per esplorare il mondo del gioco; una mappa aggiornata con un bel pulsante "vai direttamente a..." non sarebbe stata niente male.

Mettiamoci la parola fine

Quindi, in pratica, se cercate un paio di enigmi carini e della grafica eccellente, ma poco di più, acquistate pure Chronicles Of The Sword. Se invece cercate una storia decente, ben raccontata e coinvolgente sulle leggende di Re Artù, andate in un negozio di videocassette e noleggiate Excalibur. Un film brillante e Cheri Lunghie si toglie persino l'armatura.

Specs

Memoria Minima: 8Mb
Processore Minimo: 486DX
Scheda Grafica: SVGA
Scheda Audio: Tutte le principali
Controlli: Mouse

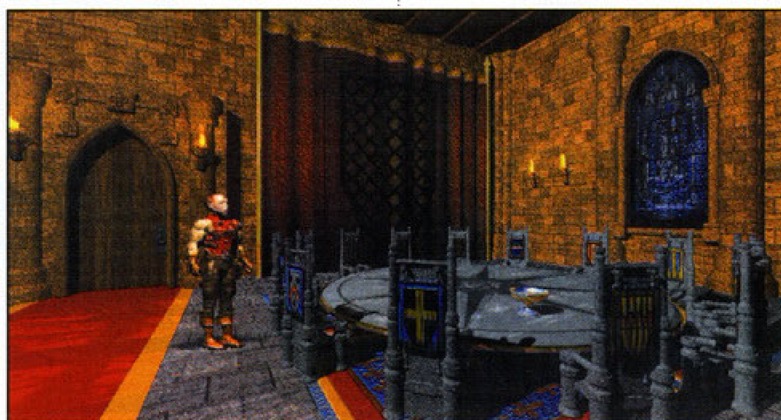
Voto

68

Un trionfo di stile

Uscita: Ora
Produttore: Psygnosis





Abuse

Virus transmodici, mutanti e munizioni a palate per il nuovo platform game pubblicato dalla Origin...

A cura di
Massimo "NKZ" Nichini

Mai sottovalutare la pericolosità dei mutanti lanciamissili...



La trama di Abuse ricorda molto i film di azione del venerdì sera (quelli annunciati dalla Golia per intenderci). In un penitenziario militare avviene la più grande contaminazione della storia: tutto il personale subisce infatti l'attacco di un virus sperimentale che modifica geneticamente la struttura umana e produce dei disgustosi quanto coriacei mutanti.

Solo voi potrete impedire che il virus infetti il resto dell'umanità. Armati di laser, bombe, bazooka (e tutto quello che sono riusciti a inventare i programmatori) dovrete distruggere gli schifoidi presenti, restaurando l'ordine in tutti i livelli per poi scappare verso la libertà.

Oltre a essere brutti, i mutanti hanno anche il pieno controllo del sistema difensivo dell'intera struttura, quindi dovrete anche vedervela con cannoni laser, guardie robot e amenità varie: riuscirete a salvare il mondo dalla contaminazione?

Il sistema di controllo che sembra banale, ma banale non è...

In Abuse dimenticatevi di Joystick, Joypad e affini. Il metodo di controllo prevede l'uso congiunto della tastiera (per muovere il personaggio e selezionare le armi) e del mouse (sistema di puntamento).

Anche se all'inizio può risultare un po' scomodo, questo sistema vi permetterà di avere sempre il controllo della situazione, che in alcuni momenti diventa veramente caotica.
Per cambiare le armi è possibile usare i tasti 1-7, relativi allo slot corrispondente (esattamente come in Doom). E' inoltre prevista una modalità di gioco in rete che permette di disputare match con un massimo di 8 giocatori.

Sele avesse avute Ripley...

Per eliminare i malvagi mutanti avrete a disposizione sette tipi differenti di armi (vedi box "Devastateli!").

All'inizio potrete usare soltanto il laser, ma già dal primo livello potrete trastullarvi con il "Granede Launcher" (ottimo per l'eliminazione di massa) o con l'"Heat Seeker Rocket Launcher" (lanciamissili a ricerca veramente comodo contro i bestioni più resistenti). Nei livelli successivi si potranno usare armi sempre più potenti (come il "Napalm" e l'"Energy Rifle" fino al violentissimo "Death Saber"). Tutto questo ambaradan va però impiegato con parsimonia, in quanto il numero delle munizioni è limitato e alcune di esse sono molto rare da trovare.

Esistono inoltre dei power-up (di solito uno per livello) che permettono al nostro eroe di aumentare la propria velocità, volare o avere il doppio dei punti ferita iniziali.



(A destra dall'alto verso il basso) Effetto teletrasporto... dove capiteremo questa volta?



Infilandosi nel teletrasporto si raggiunge il livello successivo



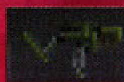
(A sinistra) La potenza dell'Energy rifle contro un malcapitato mutate



BDM

Forse Massimo è stato un filino troppo drastico nel giudicare questa produzione della Crack Dot Com. Effettivamente, e come potrete notare voi stessi dalle foto, la grafica risulta un tantino ripetitiva e lo schema di gioco non è da meno. Sinceramente però io mi sono divertito , in primis perché dopo una partita a Ripper il cervello è abbastanza in "fumé" necessitando di una pausa a base di sano "sparammazzatradimento" e secondo perché comunque il sistema di controllo è originalissimo e infonde al gioco quel tocco di originalità pur conservando la giocabilità che un arcade deve necessariamente avere. Le armi sono tante e fanno discretamente male. Vedete un po' voi.

Devastateli, vi prego dovete devastarli, siih devastateliii!!!


Lancia granate (Incendiary Grenade Launcher): più potente del laser, ma poco maneggevole. Da usare nelle risse tipo "Milan-Inter".


Lanciamissili (Heat Seeking Rocket Launcher): potente arma a ricerca. Non usatela negli scontri ravvicinati se non volete sprecare munizioni inutilmente.


Napalm: lanciafiamme distruttivo. Comodo nelle situazioni più pericolose.


Energy Rifle: raggio energetico a lunga gittata. Comodo contro nemici lontani e irraggiungibili con le altri armi.


Nova Spheres: spara sfere di energia che rimangono attorno al protagonista finché non hanno un bersaglio. Una manna dal cielo.


Death Saber: l'arma più potente di Abuse. Come l'Energy Rifle ma con un raggio d'azione un filino inferiore. Potenza distruttiva incommensurabile.

Grafica, sonoro e tecnicismi vari

La grafica di Abuse è pulita e funzionale, anche se non propriamente esaltante.

Il protagonista e i nemici sono dettagliati, anche se in alcune occasioni risulta tutto troppo caotico. In particolare le animazioni soffrono dei pochi frame utilizzati, soprattutto per quanto riguarda i nemici (il personaggio principale invece è realizzato veramente bene!).

Il sonoro è limitato agli effetti classici (spari, urla, esplosioni e ammennicoli vari) e le musiche, anche se creano atmosfera, risultano noiose dopo poco. Interessante è invece la possibilità di utilizzare un completo editor di livelli (vedi box "Lo faccio da me").

Ma alla fine com'è?

Devo essere sincero: il primo impatto non può non essere favorevole.

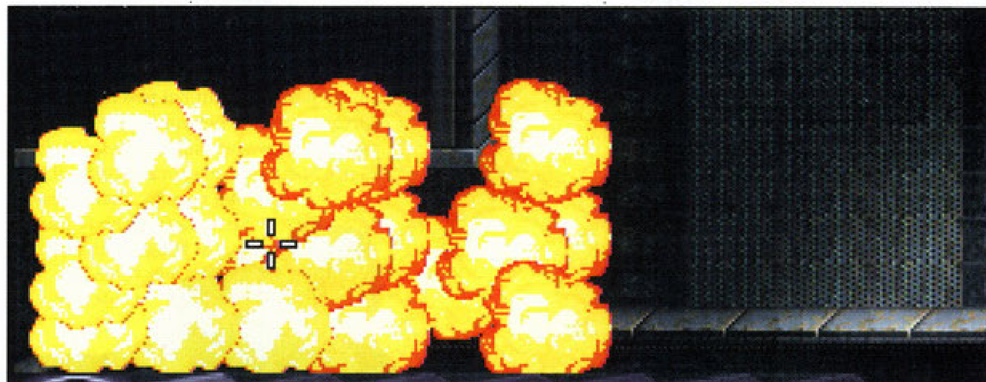
Il gioco sembra avere ritmi abbastanza sostenuti, e dà l'impressione che fra passaggi segreti e nemici non ci si possa mai rilassare; inoltre, la possibilità di creare nuovi livelli e di giocare in rete sembrerebbe aumentare di molto la longevità del prodotto.

C'è da dire però che, come molti altri plantform, anche Abuse dopo qualche livello tende a diventare ripetitivo e (parere personale) scontato. In effetti anche se ben costruito e relativamente giocabile questo titolo non regge il passo con le migliori creazioni della Origin stessa.

Allora, i casi sono due: o noi giocatori ci siamo abituati troppo bene, oppure questa volta la casa texana non è riuscita a dare quell'impronta di ORIGINalità (bella questa eh?) che trasforma un gioco decente in un capolavoro. Purtroppo comunque questo è un aspetto abbastanza scontato visto che ABUSE non è altro che la versione commerciale di un prodotto shareware realizzato dalla CRACK DOT COM e solo pubblicato dalla software house di Lord British...

In definitiva: se siete degli amanti dei giochi di piattaforme troverete in Abuse tutto quello che desiderate da un videogioco, altrimenti credo proprio che dopo poche partite inizierete ad annoiarvi a morte.

Ecco cosa succede quando si trova un passaggio segreto



Specs

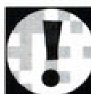
Memoria Minima: 8Mb
Processore Minimo: 486DX/66
Scheda Grafica: VGA
Scheda Audio: Tutte le principali
Controlli: Tastiera più Mouse

Voto

82

Giocabile, ma poco vario, un prodotto per gli appassionati

USCITA: Ora
PRODUTTORE: Origin



Lo faccio da me

Per rendere ancora più divertenti le vostre partite è possibile lanciare Abuse con il comando -Edit. Al prompt lanciate il gioco come: Abuse.exe -edit e vi ritroverete in un editor di livelli completo di ogni opzione. Sarà possibile assemblare un background, posizionare bouns e nemici e, infine, testare il livello prima di salvarlo e passarlo agli amici. E' anche previsto un concorso indetto dalla stessa software house: i migliori livelli verranno infatti premiati con 1000$ Afrettatevi però: il concorso scade il 31 Agosto e se teniamo conto delle poste italiane...



Gadget e Powerup


Anti-Grav Boots: permettono al protagonista di volare.


Flash Speed: supervelocità. Molto comodo nel caso di ritirate strategiche.


Cloak: disponibile solo nelle partite in rete. Rende invisibile il proprio personaggio.


Ultra Health: raddoppia i punti ferita disponibili.

Super Stardust '96

Non ci posso credere!!! Avete visto le foto? Asteroids è tornato, e sembra che una volta ancora voglia far parlare di sé in questa incarnazione della Gametek...

a cura di Riccardo Landi





(A destra) It's show time... Ecco una delle poche situazioni tranquille, ma siamo solo all'inizio del gioco.

C'è chi da piccolo giocava con le macchinine, mentre c'è chi, le macchinine, le tirava in testa al fratellino; c'è chi da piccolo giocava con il pongo così come c'è chi il pongo se lo mangiava. Io da piccolo mi appiccicavo a tutti i coin-op che mi capitavano sotto tiro e mi mettevo a guardare gli altri giocare perché ero senza soldi. Uno di quei giorni incontrai un videogioco diverso dagli altri : sembrava brutto perché era in bianco e nero, ma sul monitor una piccola astronave sfrecciava fluidamente per lo schermo lasciando dietro di se una piacevole scia. Questa astronave sparava a dei grossi meteoriti, vaganti anch'essi per lo schermo, che una volta colpiti si dividevano in due parti più piccole. Ne rimasi affascinato.

Ora voi vi starete chiedendo perché abbia deciso di raccontarvi della mia infanzia frustrata. Beh, si da il caso che Super Stardust altro non è che un clone (a distanza di anni) di quel videogioco di cui vi ho appena narrato. Certo oggi i tempi sono cambiati, ma la Gametek ha pensato che l'idea alla base di Asteroids fosse ancora accattivante e così ne ha fatto una versione anni '90. In realtà Stardust fece la sua prima comparsa un paio di anni fa per Amiga 500 e colpì il popolo amighista per la sua qualità grafica e la sua fluidità. I programmatori, non ancora soddisfatti dei risultati ottenuti, decisero di strafare e ne realizzarono una versione (graficamente migliorata) per Amiga 1200 chiamandola Super Stardust. E così siamo arrivati ai giorni nostri quando, finalmente, anche i possessori di PC potranno cimentarsi nella più grossa opera di pulizia spaziale della storia.

La vendetta del pinguino

Circa un anno fa (2037) il Professor Schaumund, il più cattivo dei pinguini mutanti dell'universo (ma forse anche l'unico pinguino mutante), tentò di rapire la bellissima principessa Voi Levi e conquistare l'intera galassia. Per sconfiggere le difese terrestri mandò all'attacco i suoi altrettanto malefici seguaci alla guida di astronavi a forma di asteroide che cominciarono a bombardare la Terra. Come si addice a questo genere di giochi, il governo terrestre, per evitare di subire l'invasione, invece di mandare tutto il suo esercito in battaglia decise di affidare questo gravoso compito ad un solo soldato su una sola astronave (voi). Il povero cadetto si ritrovò alla guida della potentissima Panther PX2, solo contro centinaia di astronavi-asteroidi, ma senza farsi prendere dallo sconforto, si rimboccò le maniche e debellò il folle piano del pinguino. Il professore, però, una volta sconfitto, riuscì a saltare nell'iperspazio e scappò.

Ora quel pazzo è tornato per cercare vendetta! Il primo aprile del 2038 è entrato con la sua astronave nello spazio terrestre è ha fatto simpaticamente saltare in aria il nostro amato pianeta (gran bel pesce d'aprile!). Fortunatamente per voi proprio quel giorno vi trovavate sulla base spaziale Foak-474 e, essendo sopravvissuti alla fine del mondo, non vi resta altro da fare che tentare di friggere una volta per tutte il Professor Schaumund. Saltate sulla vostra fida Panther PX2 (alla quale avete apportato qualche modifica, compreso un comodo frigobar per le missioni più lunghe) vi mettete alla caccia di quell'uccellaccio in smoking.

Okay, evitando di fare commenti sulla qualità della trama, penso sia meglio passare al gioco vero e proprio.

Il traffico dell'ora di punta

Super Stardust è diviso in cinque grossi scenari che, per la verità, si differenziano solo per l'immagine di fondo differente; ogni scenario è diviso in sei livelli per un totale di trenta e possiede una sua mappa (ma non immaginatevi un planisfero) divisa in sei parti; muovendovi col cursore su una delle sei zone vi verrà fornita un breve descrizione schematica del rispettivo livello compresa la sua difficoltà. Una volta scelto il livello accederete al gioco vero e proprio. Come avete capito non esiste scrolling, lo schermo è fisso, ma in compenso non ha bordi; l'astronave esce dallo schermo e rientra dalla parte opposta e







lo stesso succede per gli asteroidi. Non pensiate che questi abbiano la stessa resistenza ai vostri colpi; ce ne sono infatti di cinque tipi diversi riconoscibili dal colore. Partendo dal grigio che è il più "fragile", si passa per l'azzurro, il viola, l'argento fino ai meteoriti d'oro che sono i più tosti. Non preoccupatevi comunque perché anche la vostra astronave potrà essere potenziata: quando infatti colpirete un asteroide questo si dividerà in due pezzi più piccoli e così via fino a sparire del tutto lasciando, a volte, una specie di moneta d'oro con sopra una lettera (che varierà a seconda della sua funzione). In questo modo potrete aumentare il controllo dell'astronave (diminuendone l'inerzia), incrementare la rapidità di fuoco, rifarvi dell'energia persa, guadagnare vite extra ecc. In alcuni frangenti lo schermo sarà così pieno di pietre ambulanti che sembrerà di trovarsi nel bel mezzo del traffico cittadino e l'impatto con uno o più asteroidi sarà inevitabile. In questo caso diventa di vitale importanza lo scudo, ovvero un campo magnetico che potrete attivare quando vorrete (finché non lo consumate) per salvarvi dalle situazioni più tese. Gli asteroidi comunque non saranno l'unica minaccia presente nel gioco, nei livelli più avanzati potrete incontrare astronavi che depositano mine, "serpenti spaziali", "stelle a ricerca calorica"(credo), ecc.

Quando completerete l'ultimo dei sei livelli che compongono un mondo dovrete vedervela con l'immancabile mostrone (solitamente si tratta di un'astronave). Nel primo scenario ad esempio dovrete affrontare una specie di gigantesco disco da hockey che sputacchia proiettili a 360 gradi. Una volta abbattuto il bestione, e dopo aver assistito ad un brevissimo filmato d'intermezzo in 3D, dovrete affrontare la sezione del tunnel che vi porterà al mondo successivo. Quando vi troverete all'interno del succitato "condotto" il tutto sarà visto da dietro la vostra astronave e cominceranno ad arrivarvi addosso una moltitudine di asteroidi misti a mine; i primi potrete distruggerli, mentre le seconde sarete costretti ad evitarle. Anche in questo caso l'azione sarà frenetica, anzi più frenetica; immaginatevi di andare a 150Km all'ora sulla circonvallazione (o sul raccordo anulare) alle otto del mattino tentando di evitare le macchine in coda e forse potrete capire cosa intendo per "frenetico".

(Sopra) Il pannello di selezione delle armi, al momento ne abbiamo disponibili solo due, ma come vedete la scelta è decisamente ampia. A pensarci bene potevo fare un box apposta. Sarà per il prossimo mese, quando i box saranno uno standard (e chi ha orecchie per intendere...).

(In alto a destra) La situazione non è delle migliori, ma noi comunque non ci perdiamo d'animo, non sarebbe giusto contando anche la portata del nostro megalaseronemassimo!

Lo spaccapietre

Oltre ai power-up sopra menzionati durante il gioco potrete trovare delle armi nuove di zecca. Queste si presenteranno sotto forma di astronave che procede orizzontalmente per lo schermo. Al contrario delle navi nemiche però, quest'ultima una volta uscita dallo schermo non ritornerà più costringendovi a "cogliere l'attimo". Le armi in totale sono cinque più i missili (che non sono altro che delle armi ausiliarie). Si comincia con un misero triplo sparo con portata limitata, poi arriverà il più potente bouncer, il plasma, il flamer (lancia fiamme) e il burster. Super Stardust è piuttosto ripetitivo, dall'inizio alla fine del gioco non dovrete far altro che ronzare per lo schermo con il pulsante di fuoco premuto, ma questo non vuol dire che sia noioso. L'azione è quasi sempre frenetica e sarà necessaria una buona prontezza di riflessi; una volta che avrete finito l'energia degli scudi (e succederà più spesso di quanto voi crediate) andare a sbattere contro un asteroide, anche piccolo, significherà perdere una vita dato che comincerete a rimbalzare da una parte all'altra dello schermo fino alla morte! Non potete nemmeno prendervela con calma perché, non ve l'avevo detto, c'è un tempo limite entro il quale finire il livello: se "sforerete" entrerà in scena un'astronave che disseminerà una miriade di piccolissime "astronavine" che satureranno completamente il monitor. Voi direte : "va be' ho perso una vita, ne ho altre quattro." Sbagliato! Una volta arrivati, questi fastidiosissimi vascelli non se ne andranno a meno che non li distruggiate uno a uno (e vi assicuro che cinque vite sono poche per un'operazione del genere). L'azione è costantemente accompagnata da un'incalzante colonna sonora techno, mentre la grafica, questo è il neo più grosso, è solo in VGA (mi dispiace, niente SVGA). Peccato, un vero peccato.

Nel complesso comunque Super Stardust 96 non è affatto male: è divertente, impegnativo e raggiunge lo scopo che si era prefissato: ricreare il feeling dei vecchi arcade anni '80. Certo non so a quanta gente possa interessare il feeling anni '80, ma resta il fatto che è un gioco poco ambizioso che si lascia giocare.

Come dice l'uomo del Giappone : "Meglio un gioco semplice che raggiunge il suo scopo che un gioco ambizioso che fallisce miseramente"(vero Phantasmagoria?).

Specs

Memoria Minima: 4Mb
Processore Minimo: 386 (486 raccomandato)
Scheda Grafica: VGA
Scheda Audio: SoundBlaster, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum.

Voto

87

Semplice, ma divertente

Uscita : Ora
Produttore : Gametek

Dopo aver installato Track Attack, Duncan MacDonald è rimasto incantato dalla presentazione superba! Una marea di opzioni... E persino così ben presentate! Il CD intanto continuava a ronzare e il primo di uno squillione di tracciati fantasiosi veniva caricato



Track Attack



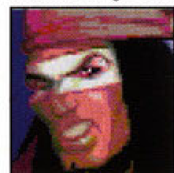
Okay, siete andati a guardare il voto (e non fate finta che non è vero) e state leggendo lo stesso la recensione. E allora mi chiedo perché. E (hi hi!) conosco anche la risposta, perché è lo stesso procedimento che seguo regolarmente anch'io quando leggo le recensioni degli altri giochi, per PC, per PlayStation o altro. Va a finire sempre così: le schermate hanno un bell'aspetto, vi considerate un esperto del genere sotto esame, e vi chiedete se chi ha scritto la recensione può per caso aver dimenticato qualcosa. Quindi, in pratica, volete: (a) capire eventuali sottintesi, (b) giungere alla conclusione che il giornalista non sa giocare, (c) controbattere tutte le affermazioni della recensione, dove possibile, (d) trarre le vostre conclusioni personali, basandovi sulle schermate, (e) dare il vostro voto, e (f) andare al negozio e comperare lo stesso il gioco.



Ehi! L'ho fatto anchio! Sono come voi! Potremmo quasi essere gemelli, per la miseria! State parlando con la persona che deliberatamente ha ignorato tutte le recensioni di tutte le riviste riguardanti Daytona per Sega Saturn, è sfrecciata nel negozio, ha parlato con il tipo dietro il bancone che le ha detto che il gioco "fa schifo", ma lo stesso ha sborsato dei bei soldoni fruscianti per una copia di seconda mano. Che stupido sono stato! E sarei altrettanto stupido se sborsassi altri soldoni per Track Attack. È vero, è così "a buon prezzo" se paragonato ai soliti giochi per PC, ma

-(Sopra) La parola "controllo" assume un significato tutto suo quando si parla di *Track Attack*...

(Sotto) Alzare due dita in segno di vittoria al vostro avversario non è raccomandabile se ha una faccia del genere...



non è esattamente una cifra abbordabile, o no? Diecimilalire sono abbordabili. E comunque dato che il gioco è quasi ingiocabile, anche tremilalire sarebbero buttate via. La sto tirando un po' per le lunghe, è tempo di arrivare al punto. Eccoci al dunque. Siamo positivi per un attimo, Track Attack ha un aspetto assolutamente brillante sulla carta. L'idea che sta alla base del gioco è questa: è una simulazione di guida arcade (con power-up sulla pista e un "negozio nella gara", in cui potrete aumentare le capacità scelte per la vostra vettura: più sarete bravi, più soldi farete, più la vostra macchina diventerà "mostruosa", eccetera). Non proprio originale, lo so, ma non è finita qui. Il manuale chiama questo sprazzo di originalità DTS (Dynamic Track System) ed ecco quello che il DTS è in grado di fare: provate ad urtare alcune icone con la vostra vettura nel corso di una gara e modificherete la forma e le qualità del tracciato, davanti o dietro di voi, a seconda dell'icona. Potrete per esempio far comparire pattini, aumentare l'angolatura delle rampe, l'altezza delle bombature, creare arpioni che distruggono le vetture, aprire e chiudere scorciatoie, eccetera eccetera. E, come ho già detto, sulla carta sembra tutto stupendo, ma è sul monitor che i due problemi principali di Track Attack vi colpiranno con la forza di un gancio sinistro di Mike Tyson.

Problema Numero Uno

Velocità allucinante! Ho visionato il gioco su un P75. Portando le opzioni dei dettagli al minimo e selezionando la più piccola finestra di visualizzazione disponibile (cioè delle dimensioni di un francobollo), il gioco girava in un modo che definirei "passabile" nella modalità di pratica.

Una volta selezionata la modalità di gara, sembra che a video ci sia qualcosa di più della semplice vettura. Uh oh! Indizio: una serie di diapositive.

Problema Numero Due

Controlli! Oppure, se preferite, mancanza di controlli. Volete andare a sinistra? Bene, capitombolerete a sinistra. La sindrome della rotazione perenne. È come se la vostra vettura girasse su un mandrino invece di essere "guidata" dalle ruote anteriori. Ah, e quando si fa vedere anche il Problema Numero Uno... beh, fateci pure una bella croce sopra.

Specs

Memoria Minima: 8Mb
Processore Minimo: 486DX4/100
Scheda Grafica: SVGA
Scheda Audio: SoundBlaster e compatibili
Controlli: Tastiera, joystick

Voto

75

Se avete un Cray 9000 e adorate finire in testa-coda incontrollabili in uno scenario da gara automobilistica, allora avete trovato il gioco che fa per voi!

Uscita: Ora
Produttore: MicroProse

La posta di Boggit

Il vostro caro PC Game è ancora una volta a vostra disposizione per rispondere ad ogni quesito ludico. Vi ricordiamo di scrivere al nostro (eh sì, non lo vuole nessun altro) nevrotico ed ostinato Boggit, pronto come al solito con gli insulti.

Gabriel Knight: Sins of the Father

Sono bloccato al nono giorno di Gabriel in Africa, a investigare il grosso cumulo di terra rotondo. C'è un bastone che sembra andar bene in alcuni buchi nel muro, ma anche se lo inserisco non succede niente. Ci sono anche alcune tavole di pietra della stessa misura delle fessure, ma anche qui, inserendole, non succede niente. Che faccio?

Emiliano Lenzi, Firenze

Infilare le cose nei buchi senza neanche sapere cosa stai facendo mi pare proprio una grande str...ata anche se, tutto sommato, è uno dei miei passatempi preferiti e mi ha spesso tirato fuori dai guai.

Vai nelle stanze esterne del cumulo e prendi l'asta blu. Prendi le piastrelle staccate che troverai in ogni stanza, di solito sono sul muro interno o direttamente sul pavimento. Potrai sapere il numero della piastrella contando i serpenti che ci stanno sopra: infatti noterai che ogni piastrella determina la posizione delle altre. Sostituisci le piastrelle in modo che siano in senso orario, dalla uno alla dodici.

Inserisci l'asta nel buco della piastrella nella stanza tre. Adesso in senso orario vai alla stanza numero sette. Attento ad evitare le guardie! Adesso continua fino alla stanza cinque e salva il gioco. Clicca sul muro destro, in basso verso il centro e quindi sulla porta per andare alla stanza sei. Una volta entrato (evitando la mummia), prendi una pianta rampicante e vai alla stanza sette. Apparirà Wolfgang. Inserisci l'asta blu nel buco della porta che conduce alla stanza interna.

Frankenstein

Dopo essere scappato dalle prigioni sotterranee del dottore malvagio e averlo affrontato nel suo laboratorio, giro a vuoto. Adesso, cosa devo fare? So che nella storia c'è una ragazza e il mio cristallo della pietra della vita è qui pronto per lei, ma dov'è???

Danilo Lopardi , Varese

Esci e avvicinati alle porte d'uscita che portano al cortile. Salva il gioco. Dirigiti verso il castello e apparirà uno strangolatore con un fucile; alla tua sinistra ci sarà un altro prepotente. Dirigiti verso le porte del castello e sali le scale a sinistra. Vai diritto, gira a sinistra e quindi passa attraverso una porta aperta che si chiuderà dietro di te. Gira a destra e guardati allo specchio, ma fai in fretta perché i cattivi in poco tempo sbatteranno giù la porta. La ragazza comparirà nello specchio e il mistero sarà svelato (quando dico che il mistero sarà svelato, non intendo che lei comincerà a spogliarsi. Non vedrai infatti la sua pelle fresca e vellutata sotto la sottoveste di seta nera che poggia leggera sul suo ... gulp, gasp.. slurp...).

Discworld

È un secolo che tento di cavare "lo speciale" da Big Sally. Ho le uova e la farina di granturco, ma devo ancora trovare il latte. Forse potrei ottenerlo dalla noce di cocco sull'albero ai margini del mondo, ma come cavolo faccio a tirare giù la maledetta dall'albero?

Davide Marchi, Sesto S. Giovanni (MI)

Sembra che abbiamo tante cose in comune, dato che anche a me piacciono le ragazze formose; il problema è che con il passare degli anni la schiena ti fa un male cane. Potrai prendere la noce di cocco usando la rete per le farfalle che troverai nello studio dello psichiatruccherista. Entra dalla porta posteriore. Parla con il troll. Esci dalla stanza e quindi ritornaci. Quando il troll si sposta su un'altra sedia, prendi la rete. Sappi però che per farla comparire, dovrai entrare nell'ufficio, uscire e quindi ritornarci.

A dispetto dei pettegolezzi che girano su di me, non sono mai stato da uno psichiatra prima di giocare con questo gioco. Francamente, credo che quelli che si rivolgono allo psichiatra avrebbero proprio bisogno di un bel lavaggio di cervello.

Police Quest III

Ho appena comprato una versione economica di Police Quest III e non so decidermi su cosa fare al quinto giorno delle indagini sull'omicidio.

Gianluigi Signori, Bergamo

Scommetto che non hai usato il computer alla stazione di polizia per costruire lo schema sulla mappa che mostra dove il killer colpirà la volta successiva. Vai al file 199145 che ti dirà che all'omicidio è associata una berlina bianca. Usa gli strumenti/programma con la mappa della città.

Primi punti della mappa per gli omicidi noti:

200W Palm, 300W Rose, 300E Rose, 300S Sixth.

Collega questi punti nel seguente modo:

200W Palm con 300S Sixth, 300W Rose con 300E Rose, 200W Palm con 300E Rose, 300S Sixth con un punto immaginario sul Palm tra l'ottava e la nona strada e 300W Rose con il punto immaginario.

Il computer a questo punto dovrebbe confermare che hai trovato uno schema. Vai alla scrivania di Morales e usa la copia della chiave per aprire la cassettiera. Quello che troverai dovrebbe aiutarti a dimostrare che Morales è corrotto. Usa il telefono per chiamare il dispaccio e far loro trasmettere i dettagli della berlina bianca.

Scrivi a Boggit

Il modo per trasmettere le vostre impressioni, idee, informazioni e appunti è sempre il solito:

Boggit
GR Edizioni
V.le Espinasse 93
20156 Milano

Oppure utilizzate l'indirizzo Internet:

pcgame@contatto.it
URL:www.emme3.com/pcgame

Gabriel Knight 2 The Beast Within

Parte Prima

Dai predatori di tombe ai fantasmi, dalle bestie dalle lunghe zampe alle creature della notte. Il Signore veglia su di noi. E grazie a Dio abbiamo anche i geni-risolvi-tutto di *PC Game* che ci accompagnano per il primo tratto della passeggiata attraverso questa fantastica avventura, proteggendoci quando nel cielo si staglia la luna piena. Non preoccupatevi, andrà tutto bene... uuuhhhhhh!

Capitolo 1

Aprite la sacca da viaggio e prendete le lettere, il portafogli e il pugnale che contiene. Andate alla scrivania; cliccate sul giornale per leggerlo e quindi cliccate ancora su di esso quando si trova nell'inventario per vedere delle parole. Prendete la chiave della porta dal gancio che si trova vicino alla porta. Cliccate sul cartello appeso al muro per leggerlo. Leggete le lettere che avete raccolto. Scrivete una lettera a Grace usando il materiale che troverete sulla scrivania. Spostatevi all'esterno e quindi andate verso destra al margine della foresta. Cliccate sul terreno e raccogliete i peli. Investigate sul suolo vicino all'acqua e troverete un'impronta. Entrate nel fienile, raccogliete il cemento e usatelo per fare un calco dell'impronta. Tornate e prendete il calco.

Usate la chiave dell'automobile sull'automobile per andare a Thalkirchen. Guardate il cartello con il lupo. Cliccate sui lupi e quindi torturate l'inserviente dello zoo per avere informazioni. Andate a sinistra e parlate a Klingmann per scoprire quello che sa. Tornate alla fattoria Lochham. A questo punto dovrete usare i controlli del nastro per creare un nuovo nastro contenente la voce di Klingmann che dice: "Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr Knight (Thomas? Parla il dott. Klingmann. Fai vedere al signor Knight i nostri lupi). Per fare ciò, selezionate il nastro con la scritta "Klingmann" e quindi cliccate su tasto "Load A". Cliccate su un nastro vuoto e quindi sul tasto "Load B". Cliccate sul tasto "splice" (unisci). A questo punto selezionate le parole che volete dal discorso di Klingmann. Cliccate sul tasto di trasferimento e quindi uscite dal registratore. Tornate



La nostra eroina orientale non è certo una donna d'azione: visitare musei e imbucare lettere per lei è quasi eccitante come l'avventura di Grace

allo zoo. Cercate nella giacca di Klingmann e troverete una ricevuta. Selezionate il nastro con la voce di Klingmann dal vostro inventario e cliccate sul walkie-talkie che si trova sulla scrivania. Andate al recinto dei lupi e parlate con Thomas. Cliccate sulla coda del lupo e quindi sul lupo per prendere dei peli. Tornate alla fattoria. Esaminate la ricevuta di Klingmann e usatela sullo specchio per avere un nuovo indirizzo. Prendete la macchina e andate a Marienplatz. Spostatevi a sinistra, quindi entrate nella porta a sinistra e andate nell'ufficio di Ubergrau. Parlate con lui di tutto e quindi uscite. Prendete la metropolitana fino all'università. Usate i peli del lupo trovati alla fattoria e quelli presi allo zoo sul tecnico del laboratorio. Infine consegnategli il calco dell'impronta. Quando farete per andarvene, lui vi consegnerà un rapporto delle prove.

Tornate a Marienplatz, quindi andate a destra , fino alla fine della strada. A questo punto girate l'angolo verso la Dienerstrasse. Sul lato destro della strada c'è un ufficio postale. Usate la lettera che avete scritto a Grace sulla porta dell'ufficio postale, proseguite nella strada fino al club della caccia (Hunt Club) numero "54". Dite alla receptionist che siete un cacciatore incallito. Tornate all'ufficio di Ubergrau e chiedetegli i documenti di famiglia. Mentre lui cerca i documenti, prendete la metropolitana fino a Prinzregentplatz e passate il tempo parlando con un poliziotto nervoso. Tornate all'ufficio di Ubergrau e prendete i documenti che dovrebbero essere pronti. Tornate al club della caccia e dite di far parte di un'importante famiglia tedesca. Usate i documenti di famiglia su Xavier.

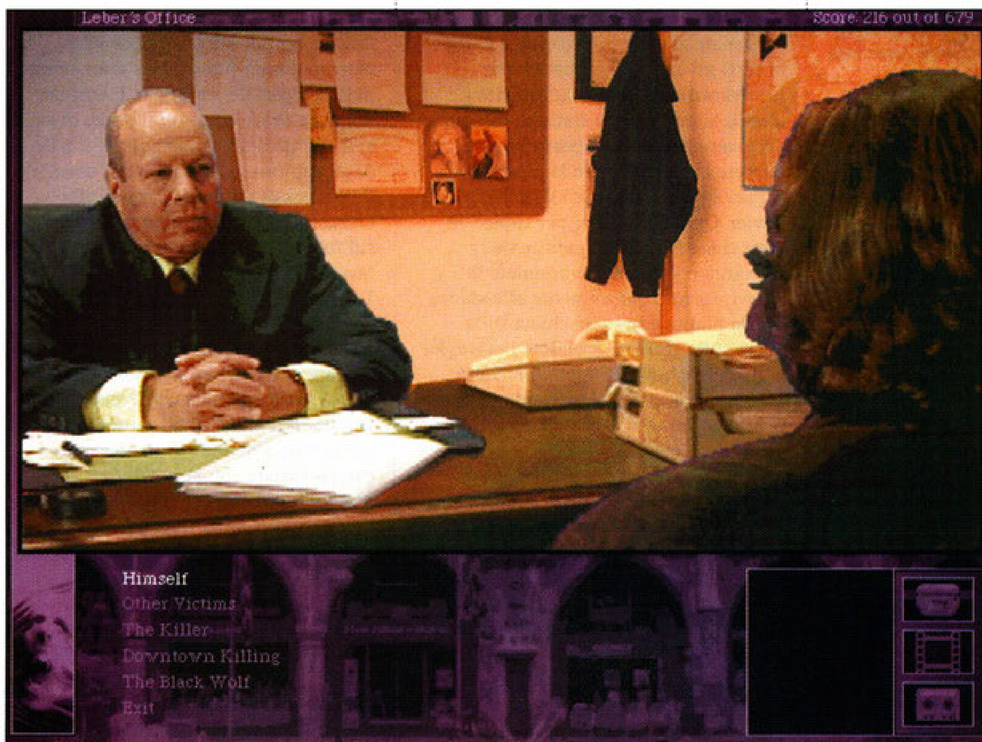
Capitolo 2

Adesso siete nei panni di Grace... vi piacerebbe, eh?!?

Andate nella sala principale e discutete con Gerde. Uscite dal castello e cercate l'edificio della Gasthof (trattoria). Parlate con il barista. Uscite e dirigetevi verso le due porte blu accanto. Cliccate sulla finestra della porta blu sulla sinistra e parlate con Herr Habermas. Parlate di tutti gli argomenti e quindi tornate alla camera da letto nel castello. Esaminate il caminetto e prendete il cacciavite. Esaminate il buco nel muro del caminetto. Usate il cacciavite sul buco per aprire un pannello segreto nell'armadio. Aprite l'armadio e attraversate il passaggio segreto. Andate a destra ed entrate nella stanza di Gerde. Prendete la chiave appesa all'interno della porta dell'armadio. Tornate alla camera da letto di Gabriel e usate la chiave sulla porta chiusa. Cliccate sulla pila centrale dei libri (il ripiano occulto) e leggete il libro sui lupi mannari e la lettera a Ludwig.

Esaminate i ripiani più a destra, dove troverete il giornale di Christian Ritter che dovrete leggere. Sedetevi alla scrivania e usate la scheda del professor Barclay sul telefono. Esaminate la colonna sinistra di libri. Tornate all'edificio della Gasthof e parlate al barista di Ludwig. Uscite e parlate con Herr Habermas di tutti gli argomenti e lui vi condurrà alla prigione sotterranea. Esaminate la finestra della prigione. Cliccate sulla chiesa nel primo

Un colloquio con i piedipiatti tedeschi non è forse quello che avete sempre sognato, però esaminate la loro mappa a muro e scoprirete che ne valeva la pena





piano della finestra. Uscite nel cortile e parlate a Herr Habermas. Lui vi consegnerà un altro biglietto. Andate alla chiesa e consegnate il biglietto al prete. Tornate da Herr Habermas e parlate ancora con lui. Tornate alla biblioteca del castello e usate la macchina da scrivere per scrivere un biglietto a Gabriel. Usate il pacchetto su Gerde per avere l'indirizzo. Andate all'ufficio postale del villaggio (accanto alle porte blu) e suonate il campanello. Cliccate sul pacchetto e sull'impiegata postale per spedire il pacchetto e quindi usate il portafoglio per pagare.

Capitolo 3

Di nuovo nei panni di Gabriel: buuu!

Raccogliete il giornale dal tavolo e leggetelo. Esaminate il biglietto da visita per trovare l'indirizzo di Von Glower. Andate nell'ufficio di Ubergrau e prendete il pacco di Grace. Leggete la lettera di Grace. Parlate con Ubergrau di tutti gli argomenti. Uscite e andate al negozio di cucù (sulla destra dell'uscita del sottopassaggio). Esaminate l'orologio a cucù sul bancone e quindi usate il portafoglio per comperarlo. Dirigetevi verso il club della caccia e vedrete una macchina della polizia. Tentate di parlare all'uomo vestito di nero, anche se lui vi ignorerà. Usate il rapporto delle prove sul team della televisione.

Tornate al club della caccia e parlate di tutti gli argomenti con Xavier. Attraversate la porta sulla sinistra e quindi la porta sulla destra della stanza e arriverete nella sala posteriore. Mettete l'orologio sotto la pianta nella stanza e quindi tornate alla scrivania di Xavier. Quando lui esce per capire da dove viene il rumore, esaminate la scrivania e il cassetto e prendete le chiavi. Tornate velocemente alla stanza con la pianta e usate le chiavi sulla porta sulla sinistra. Prendete l'orologio, caricatelo e quindi rimettetelo sulla pianta. Ritornate alla scrivania di Xavier e quando lui uscirà ancora, rimettete a posto le chiavi.

Andate nella stanza posteriore, prendete l'orologio, aprite la porta che avete aperto precedentemente ed entrate. Esaminate le foto sulla destra dello schermo e le teste degli animali. Cercate e leggete il libretto nero vicino alle candele. A questo punto arriverà Von Zell e vi sbatterà fuori. Parlate con Von Zell lasciando per ultima la domanda sulle coppe.

Uscite dal club e prendete la metropolitana fino a Perlach dove incontrerete Von Glower. Interrogate Von Glower. Guardate la maschera sul muro e quindi uscite. Prendete la metropolitana fino alla stazione della polizia e parlate con Leber. Esaminate la mappa a muro e quindi il pezzo di carta sull'angolo della mappa. Usate il blocco degli appunti sul biglietto per prendere il numero di telefono. Tornate alla fattoria e usate il numero di telefono sul telefono. Usate la carta da lettere sul tavolo per scrivere una lettera a Grace. Tornate all'ufficio di Ubergrau e parlate di tutti gli argomenti. Andate all'ufficio postale e spedite la lettera a Grace. Entrate nella stanza centrale del club della caccia e parlate con Preiss. Discutete il più possibile con gli uomini al bar fino a quando vi inviteranno a caccia. Parlate con Von Zell e Klingmann e chiedete una rivista. Usate il registratore sulla rivista per nasconderlo e quindi rimettete a posto la rivista.

Capitolo 4

Urrah! Eccoci di nuovo nei panni di Grace.

Andate alla biblioteca ed esaminate ancora gli scaffali all'estrema sinistra.

Quando raggiungerai il castello dovrai visitare ogni singola stanza in modo da essere sicuro di non aver dimenticato qualcosa



Andate all'ufficio postale e leggete la lettera che avete ricevuto. Andate alla porta successiva e parlate con gli Smith di tutti gli argomenti. Entrate nella chiesa e andate sul retro per cercare la cripta. Cliccate due volte su Gerde. Tornate al passaggio segreto nel castello e prendete l'uscita centrale che conduce in giardino. Raccogliete delle rose, tornate alla cripta nella chiesa e "usate" i fiori su Gerde. A questo punto lei vi consegnerà le chiavi della macchina: usatele sulla macchina e andate a Neuschwanstein.

Entrate nel castello ed esplorate tutte le stanze. Dovrete cliccare su tutto quello che trovate e ascoltare tutti i nastri della guida. Fate attenzione a non dimenticare niente, soprattutto i quadri con i lupi. Uscite e andate al museo di Ludwig a Herrencheimsee. Parlate alla donna al bancone di tutti gli argomenti. Non solo dovrete guardare ogni oggetto di questo maledetto posto, ma anche ascoltare la lettura di Grace per avere tutte le informazioni di cui avete bisogno. Sarà estremamente noioso, ma dovrete guardare e ascoltare tutto. Tornate a Schloss Ritter ed entrate nella biblioteca. Leggete la biografia di Ludwig nell'inventario, facendo attenzione a leggere TUTTE le pagine. Usate la scheda di Barclay sul telefono sulla scrivania per chiamarlo. Usate il numero di Dallmeier sul telefono per chiamarlo. A questo punto uscite dalla casa e prendete la macchina fino allo Starnberger See.

Andate a sinistra fino in fondo, quindi cliccate sulla cancellata. Per far comparire Dallmeier chiedetegli tutto. Andate via e prendete la macchina fino al Wagner Museum di Bayreuth. Ancora una volta dovrete cliccare assolutamente su tutto quello che troverete nel museo. Prima di uscire parlate con Georg. Tornate allo Schloss Ritter e parlate con Gerde. Andate alla biblioteca e usate la macchina da scrivere per scrivere a Gabriel.

Usate la biografia di Ludwig sul telefono per chiamare l'editore che vi darà il numero di Chaphill. Usate il numero di Chaphill sul telefono. Andate alla Gastfhof. Parlate con il barista e chiedetegli degli Smith. Parlate con gli Smith. Andate alla porta successiva e imbucate la lettera. Andate in chiesa e raccogliete un fiore dai cespugli vicini. Tornate allo Stanberger See, andate a sinistra e cliccate sulla cancellata per avere un'inquadratura ravvicinata dell'acqua. Usate il giglio sull'acqua e avrete una visione raccapricciante... Tornate allo Schloss Ritter, entrate nel castello e vi verrà detto che è arrivato un fax per voi all'ufficio postale. Andate alla posta, prendete il fax e leggete tutte le pagine. Andate al Wagner Museum e usate il fax su Georg.

Abbiamo esaurito lo spazio a nostra disposizione. Non perdetevi dunque il numero di PC Game del prossimo mese per scoprire se Gabriel finalmente riesce a far colpo su Grace oppure se finisce in pasto ai lupi mannari nella parte finale della nostra storia da scavezzacollo.



(A destra) Potrai essere aiutato dal fiore posto nel lago. Ma attenzione a non incappare nel fantasma del Re Ludwig



Abbonati a PC Game Parade e riceverai 2 numeri in regalo!!!

PC Game Parade è la tua guida al mondo dei video giochi, l'unica rivista che offre tutti i mesi le recensioni e le anteprime complete sui giochi più appassionanti, intriganti e divertenti.

Due grandi offerte per i lettori di PC Game Parade

Abbonamento a **TREDICI** numeri di PC GAME PARADE versione CD ROM a **Lire 120.000** con un risparmio di **Lire 108.700** sul prezzo di copertina

Abbonandoti, avrai inoltre la garanzia del prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

Non perdere questa occasione, abbonati subito a PC Game Parade!

Campagna Abbonamenti 96/97

☐ **Si, voglio abbonarmi a PC Game Parade** versione CD-ROM al prezzo di Lit. 120.000 per tredici numeri con prezzo bloccato.

Spedire in busta chiusa a: PC GAME PARADE - Top Media Editoriale - V.le Espinasse 93 - 20156 Milano

Nome e Cognome ______________________________

Indirizzo ______________________________

CAP ______________________________

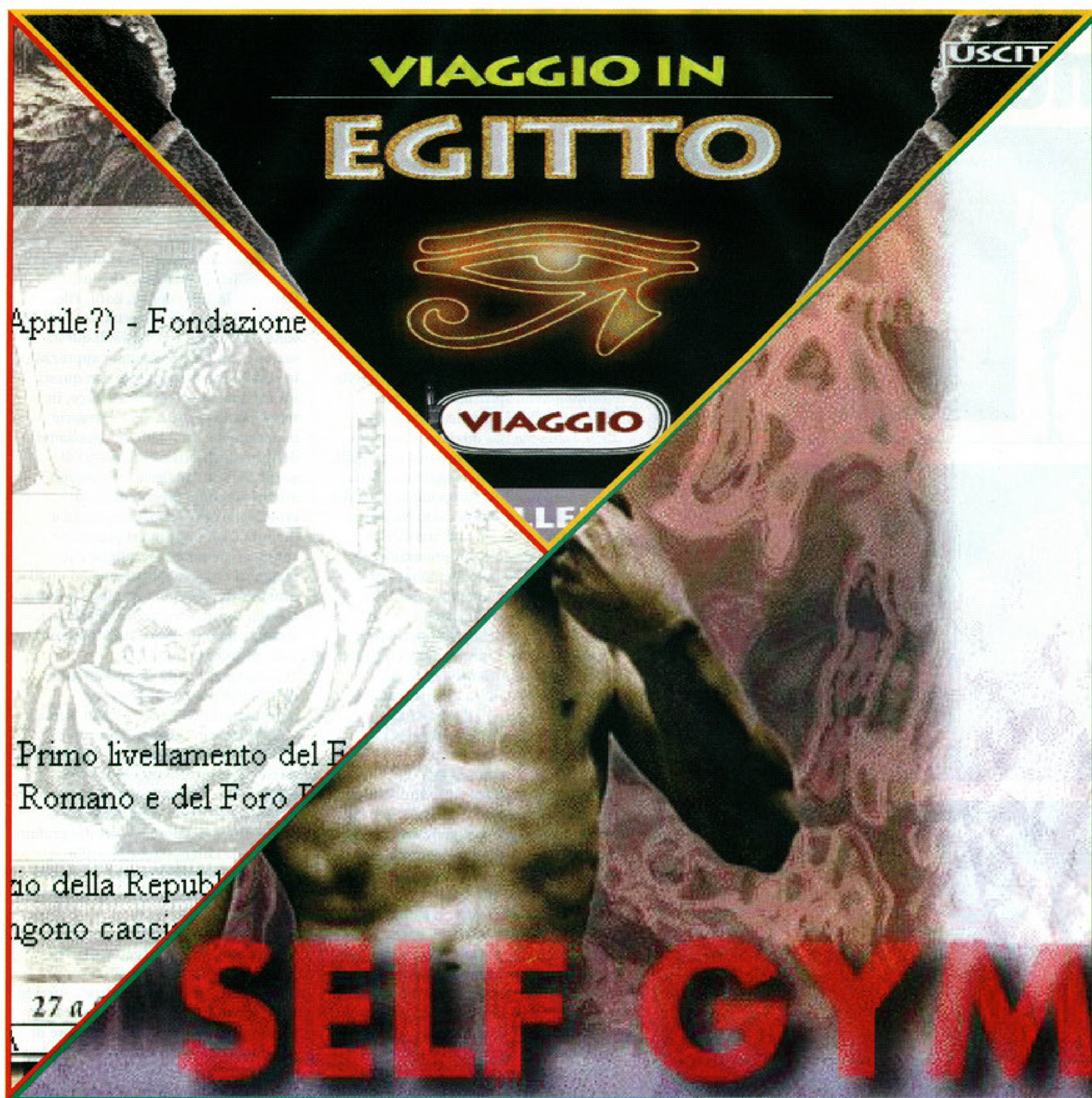
Città ______________________________

Provincia ______________________________

Telefono ______________________________

Allego : Fotocopia ricevuta vaglia postale ______________ Assegno bancario non trasferibile ______________

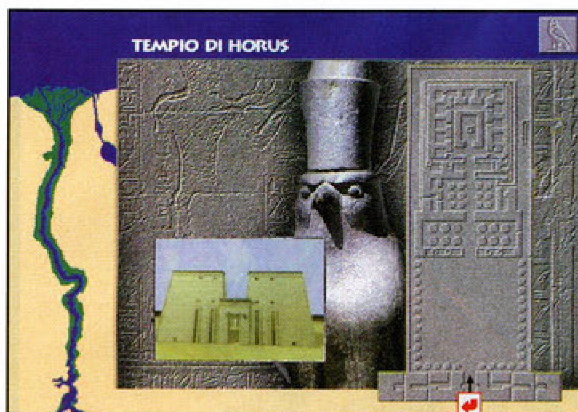
L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'editore non si assume responsabilità per i numeri inviati e smarriti durante la spedizione.

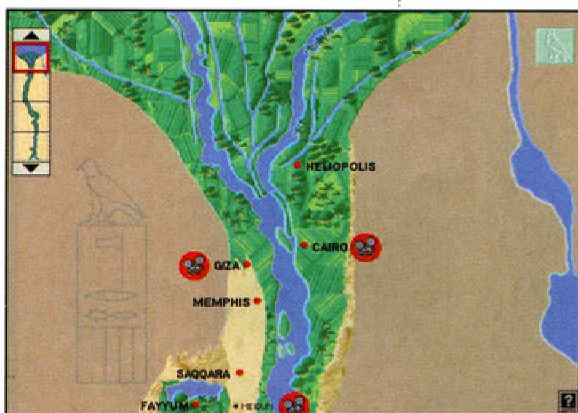


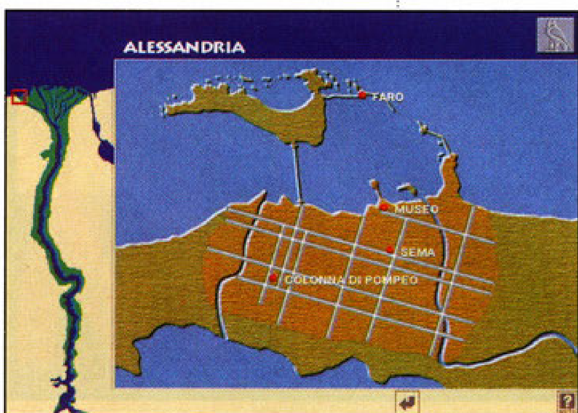
Questo mese la grande mole di materiale per lo speciale sull'ECTS ci ha costretto a ridurre notevolmente lo spazio dedicato ai prodotti multimediali. Solo poche pagine quindi, ma ricche di contenuti e dedicate a prodotti di sicuro interesse. "Viaggio in Egitto" e "Le civiltà del Mediterraneo" sono due CD dedicati a chi ama la storia, molto specifico il primo e più ampio il secondo, ma entrambi molto interessanti e ben realizzati. Il terzo titolo è davvero particolare: si tratta di Self Gym, in pratica una guida agli esercizi fisici su CD-Rom, che insieme al libro di cucina multimediale, di cui parleremo nel prossimo numero, si aggiudica il premio "Prodotto più originale dell'anno" conferito dal sottoscritto.

Karim De Martino

Viaggio in Egitto nella terra dei Faraoni







a cura di **William Molducci**

L'esplorazione dell'Egitto si sviluppa in un viaggio attraverso il tempo e lo spazio e, in particolare, tra la storia e la geografia, per mezzo di 1000 fotografie, 11 minuti di filmati, decine di animazioni, 200 pagine di testi, musiche originali e 25 minuti di presentazioni audiovisive.

Il progetto si basa su una carta cronologica che ricalca la classica linea del tempo, utilizzata frequentemente nelle produzioni multimediali.

Inoltre sono disponibili una mappa interattiva per l'orientamento geografico lungo il tracciato del Nilo, uno sguardo sugli aspetti della vita quotidiana di questo antico popolo, e l'emozione di entrare nel tempio di Horous, dove è possibile scoprire come si innalza un obelisco o come venivano costruite le piramidi.

Il viaggio prosegue con la visita delle più importanti località archeologiche, i luoghi maggiormente significativi della cultura e della spiritualità, la storia delle battaglie, la tecnica navale ed altro. Dalla pagina iniziale si possono raggiungere i quattro moduli principali: storia, usi e costumi, viaggio e galleria.

Il primo di questi propone la linea del tempo che parte dal periodo Neolitico (6000- 4000 a.C.), sino ad arrivare al periodo moderno e più precisamente allo sbarco di Napoleone Bonaparte e della sua armata, avvenuto nel 1798.

Agendo sulle note poste in corrispondenza dei diversi periodi, si accede a un testo ipermediale che, oltre a sviluppare esaurientemente gli argomenti, visualizza alcune icone, con le quali si attivano gli accessi al glossario, commenti, animazioni, filmati e gli altri interventi multimediali. Le operazioni di navigazione sono del tutto intuitive ma, nel caso si avesse qualche dubbio o si incontrassero pulsanti non conosciuti, si può selezionare l'opzione di aiuto, sempre presente e ben visibile nella parte inferiore dello schermo.

Questa sezione, ricca di filmati, si distingue per la vastità dei dati disponibili, che possono essere approfonditi utilizzando le potenzialità dei legami ipertestuali, attivi per i termini evidenziati in rosso.

"Usi e costumi" prende in considerazione vari temi quali architettura, arti e mestieri, scienza e tecnologia, navi e navigazione, guerra e popoli vicini, natura e ambiente, vita quotidiana e arti figurative. L'utente viene quindi introdotto agli aspetti più approfonditi dell'opera, con particolare attenzione verso l'ambiente, dove si può constatare quanto l'Egitto si riveli, sotto molti punti di vista, un paese mediterraneo con forte carattere africano. La vita quotidiana riguarda la società, la famiglia, l'etica, l'abbigliamento, le mode, gli abiti da cerimonia, la cura dei capelli, le calzature, l'alimentazione, la danza, il divertimento, i giochi, la musica e gli strumenti musicali.

Il "Viaggio" si compie attraverso il percorso del Nilo, agendo con il mouse sulla carta interattiva, divisa in quattro diverse parti. Queste sono alternativamente selezionabili tramite un apposito selettore, in modo da poter visitare località quali Alessandria, Beni Hassan, Tell El-Amarna, Abydos, Dendera, la Valle dei Re, Edfu, File eccetera. I commenti parlati e i filmati sono il naturale corollario di questa sezione; tra l'altro abbiamo apprezzato la possibilità di interagire con questi ultimi, grazie ad apposite frecce, in modo da disporre di vere e proprie panoramiche, in quelli che possiamo definire degli ottimi interventi di grafica 3D. In "Galleria" si possono attivare quattro diverse opzioni: esploratori, glossario, personaggi e divinità. Con la prima si possono conoscere le note biografiche e le maggiori scoperte di personaggi quali Amelineau, Belzoni, Caviglia, De Rouge, Denon, Lepsius, Maspero, Wildinson, Young e Ippolito Rossellini, fondatore dell'egittologia in Italia, accompagnatore di Champollion in Egitto, che pubblicò lavori sui monumenti dell'Egitto e della Nubia.

Il "Glossario" elenca i termini di difficile comprensione, per ognuno dei quali viene fornita un'esauriente spiegazione. I "Personaggi", che godono di una particolare attenzione, sono quelli più vivi nella fantasia dei profani, grazie alla cinematografia e alla letteratura di tutti i tempi. Tra questi citiamo Akhenaton, Cleopatra, Ramesse II e Tutankamon.

Il "Viaggio in Egitto" si compie nell'armonia e nella spettacolarità proposte dall'ottima colonna sonora e dal progetto grafico, che oltre a fornire un'iconografia tipicamente egizia, coglie nei colori le calde atmosfere di questo paese. La validità del prodotto è certa, lo stesso dicasi dei dati e dei documenti disponibili, che comunque non consentono certamente studi o ricerche di particolare approfondimento. L'unica perplessità riguarda il prezzo, che a nostro avviso poteva essere più contenuto.

Produttore: ASA New Media

Requisiti tecnici: PC 486 o superiore
4 Mbyte di RAM (consigliati 8 Mbyte)
lettore CD ROM a doppia velocità
scheda SuperVGA (640x480 a 256 colori)
scheda audio Windows compatibile
mouse, Windows 3.1 o Windows 95

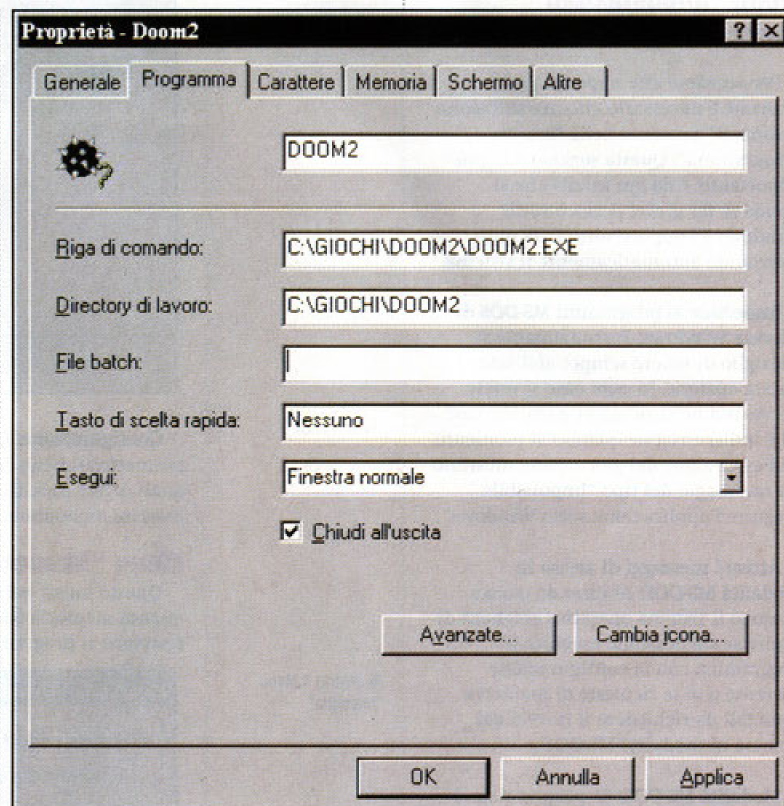
Come configurare Windows 95 per i giochi che fanno i capricci

a cura di **Karim De Martino**

Settembre 95, data di rilascio di Windows 95, il sistema operativo che avrebbe dovuto rivoluzionare il nostro modo di dialogare con il PC. Microsoft aveva promesso che non ci sarebbero più stati problemi per far girare i giochi, ma questo si è avverato solo in parte per quanto riguarda i titoli rilasciati dopo quella fatidica data. Molti lettori hanno telefonato in redazione e scritto lettere lamentandosi del fatto che, dopo aver installato il sistema operativo di Bill Gates, tutti i vecchi software (o comunque gran parte di essi) hanno smesso di funzionare. Naturalmente anche i vecchi dischi di boot non vanno più bene in quanto le specifiche del nuovo "Finestre" sono differenti da quelle del vecchio DOS. Cosa fare allora? La situazione non è poi così disperata. Windows 95 permette infatti di modificare le proprietà di esecuzione di ogni singolo programma: per cominciare è necessario aprire la cartella in cui si trova il gioco, individuare l'icona del file eseguibile e premere il pulsante destro del mouse per visualizzare un menu a tendina. A questo punto basta cliccare su "Proprietà" per accedere a una serie di opzioni che ci permetteranno di definire le modalità di esecuzione del programma, la memoria necessaria, la risoluzione dello schermo e così via. In queste pagine trovate tutte le spiegazioni necessarie per configurare le proprietà dei giochi in modo da utilizzarli senza problemi. Ricordate che per ogni gioco esiste, grosso modo, un determinato "pattern" di opzioni e che le modifiche che attuerete sul singolo file non andranno in alcun modo a intaccare o modificare i vostri file di avvio.

Menu "Programma"

In questa finestra vanno introdotte le informazioni necessarie all'esecuzione del programma (nome del file eseguibile e la directory di lavoro). E' inoltre possibile cambiare l'icona del programma stesso e selezionare una combinazione di tasti per lanciare l'applicazione.



(A destra) Il menu "Programmi".

Riga di comando: Inserite in questo spazio la riga di comando per l'esecuzione del gioco. Nell'esempio il file eseguibile si chiama Doom2.exe e si trova nella directory C:\giochi\doom2. In ogni caso la directory e il nome del file eseguibili dovrebbero già essere presenti, a meno che non si stia creando un nuovo collegamento.

Directory di lavoro: La directory di lavoro è il percorso nel quale si trovano i file necessari all'esecuzione del gioco. In genere non è necessario specificare il percorso, a meno che quando lanciate il gioco vi venga mostrato un messaggio del tipo "Impossibile trovare un file".

File Batch: Windows 95 permette di associare all'esecuzione di un programma anche l'esecuzione di un comando .bat, fate finta di niente in quanto quest'opzione è praticamente inutile.

Tasto di scelta rapida: Questa funzione permette di associare l'esecuzione del programma a una combinazione di tasti. Se per esempio vogliamo che il gioco venga eseguito quando premiamo ALT+G, non dovremo far altro che cliccare su questa opzione e premere ALT+G.

Esegui: Selezionando "finestra normale" il programma verrà eseguito in una normale finestra. Scegliendo "finestra ingrandita" lo eseguiremo a tutto schermo, mentre con "ridotto a icona" l'esecuzione avviene in background. Nel caso dei giochi è sempre consigliata la seconda opzione.

Chiudi all'uscita: Evidenziare questa casella se si desidera che una volta usciti dal gioco si ritorni immediatamente a Windows 95 senza visualizzare il prompt di MS-DOS.

Avanzate: Permette di accedere alla

finestra delle opzioni avanzate che, come vedremo di seguito, sono di vitale importanza.

Cambia icona: Lo dice il nome stesso!!!

Menu "Impostazioni Avanzate"

Per accedere alle impostazioni avanzate è necessario cliccare sull'icona "Avanzate" presente nella finestra "Programma". Questa sezione è la più importante: è da qui infatti che si decide se far girare il gioco sotto Windows 95 oppure sotto DOS puro riavviando automaticamente il sistema.

Impedisce ai programmi MS-DOS di rilevare Windows: Personalmente vi consiglio di tenere sempre abilitata questa opzione. In ogni caso si rende necessaria nella maggior parte dei casi ed è indispensabile quando al momento dell'esecuzione del gioco viene mostrato un messaggio del tipo "Impossibile eseguire l'applicazione sotto Windows".

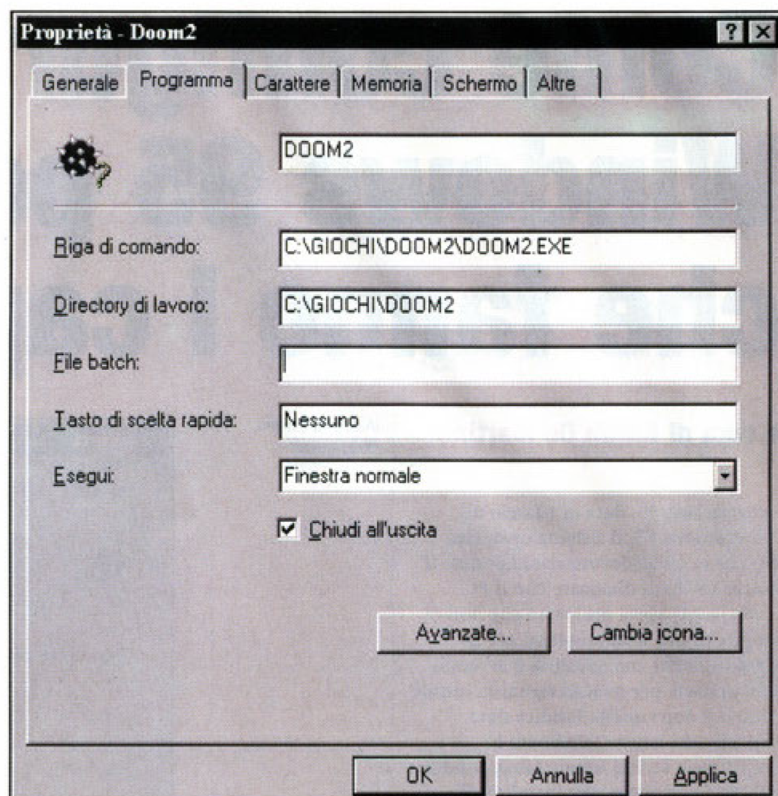
Attiva i messaggi di avviso in modalità MS-DOS: Abilitando questa opzione il sistema operativo cercherà di capire se sia possibile eseguire il programma con la configurazione corrente o se le richieste di memoria sono tali da richiedere il riavvio del sistema in modalità MS-DOS.

Modalità MS-DOS: Se proprio non si riesce a far funzionare un gioco sotto Windows 95, si renderà necessario entrare in modalità MS-DOS puro (cioè riavviare il sistema senza appoggiarsi sull'interfaccia grafica). In questo modo è possibile specificare una configurazione particolare, proprio come se si stesse usando un disco di boot. In genere molti giochi non necessitano di entrare in modalità MS-DOS e in ogni caso non è piacevole dover riavviare il computer ogni volta che si vuole fare una partita a, chessò, "Pippero Simulator".

Usa la configurazione corrente di MS-DOS oppure specifica una nuova configurazione: Una volta accertato che il gioco può funzionare solo in modalità MS-DOS è necessario controllare se si dispone della giusta quantità di memoria con il comando MEM del DOS.

Se la memoria è sufficiente si potrà mantenere la configurazione corrente, altrimenti sarà necessario specificare nuovi file di configurazione.

(A destra) Il Menu "Impostazioni avanzate"



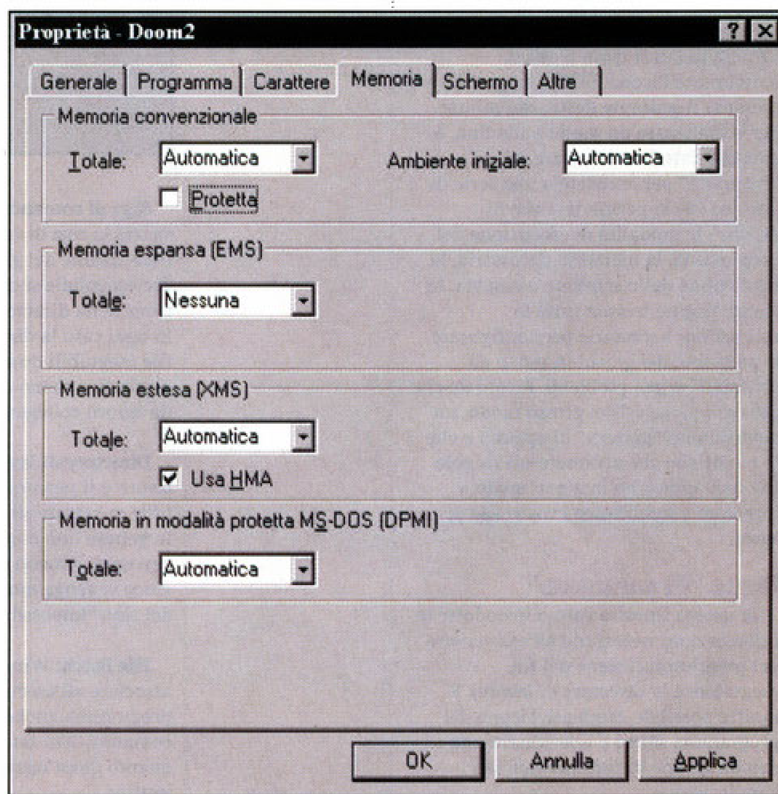
Configurazione: Questa icona permette ai meno esperti di specificare quali driver caricare senza dover inserire manualmente i comandi.

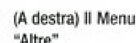
Menu "Memoria"

Questo menu permette di decidere quanta memoria base, espansa ed estesa riservare al programma. In genere queste informazioni si trovano sulla confezione o sui manuali dei giochi.

Memoria convenzionale: E' la memoria che va da 0 a 640k. In genere i giochi necessitano di almeno 580k di memoria base, ma se non sapete esattamente le specifiche del gioco selezionate "Automatica". La casella

(A destra) Il Menu "Memoria"




(A destra) Il Menu "Altre"

"Protetta" serve a proteggere (appunto!) la memoria base da eventuali modifiche durante l'esecuzione del gioco, a scapito però della velocità d'esecuzione.

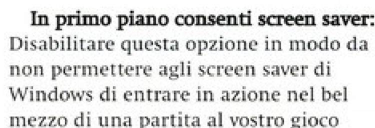
Memoria espansa (EMS): Quasi tutti i giochi più recenti non necessitano più di memoria espansa in quanto utilizzano un loro gestore. Ad ogni modo il software è tanto, tenete conto di questa opzione se qualche gioco dovesse fare i capricci.

Memoria estesa (XMS): I giochi che non richiedono EMS necessitano di una gran quantità di XMS, lasciate sempre questa opzione sulla quantità massima di RAM montata sul vostro PC.

Memoria in modalità protetta MS-DOS (DPMI): Specifica la quantità di memoria DPMI da dedicare al programma. Tranne in casi particolari (come Command&Conquer) lasciate sempre questa opzione su "automatica".

Menu "Altre"

Da qui è possibile configurare le opzioni relative all'utilizzo del mouse, degli screen saver e di tutte le risorse condivise da Windows 95 e dal gioco nello stesso momento.



In primo piano consenti screen saver: Disabilitare questa opzione in modo da non permettere agli screen saver di Windows di entrare in azione nel bel mezzo di una partita al vostro gioco preferito (e vi assicuro che è veramente snervante rispondere al telefono nel bel mezzo di una missione a Mechwarrior2 e, una volta tornati alla vostra scrivania, scoprire che tutto è andato in palla perché lo screen saver ha deciso di non farsi gli affaracci suoi...).

Mouse - Modifica rapida: Questa opzione vi permetterà di selezionare il testo delle finestre DOS per poi copiarlo negli appunti. Assolutamente inutile nei videogiochi.

Mouse - Modalità esclusiva: Selezionate questa opzione in modo da avere il puntatore del mouse presente nelle finestre DOS come se fossimo in Windows 95.

In Background sospendi sempre: Evidenziate questa casella se desiderate che i giochi smettano di "andare avanti" quando la finestra viene ridotta a icona (consigliato).

Chiusura - Avvisa se attiva: Permette di scegliere se essere avvisati o meno alla chiusura di una finestra nel caso che il gioco sia ancora in esecuzione.

Priorità quando in attesa: Selezionate "bassa" per assegnare al gioco una maggior quantità di risorse.

Tasti di scelta rapida di Windows: Permette di disabilitare i tasti di scelta rapida nel caso in cui le stesse combinazioni vengano utilizzate dal gioco.

Abbiamo finito, spero di essere stato abbastanza chiaro, in caso contrario comunque spediteci pure una lettera con i vostri dubbi e le vostre incertezze, ne parleremo insieme a Matteo Pavesi che, sicuramente, riuscirà a trovare la migliore soluzione possibile e vi risponderà all'interno della rivista.

PC Game Parade

http://www.emme3.com/pcgame

a cura di **Karim De Martino**

Qualche mese fa presentai in questa stessa rubrica le pagine Web di PC Game Parade. Da allora molte cose sono cambiate, abbiamo registrato un certo afflusso di visitatori al nostro sito e perciò abbiamo deciso di puntare molto su questo aspetto della comunicazione. Il sito Internet di PC Game Parade è cambiato a poco a poco nel corso dei mesi fino a raggiungere l'aspetto attuale. Molte delle sezioni che vi avevo presentato al tempo sono state ampliate e migliorate, ma la grossa novità riguarda l'area DEMO.

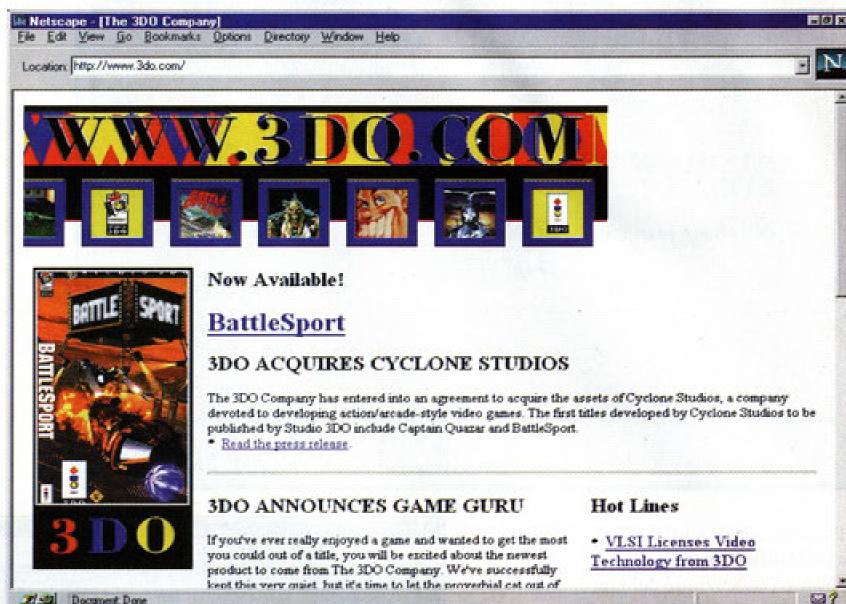
In pratica la nuova pagina dei demo viene aggiornata settimanalmente e consente a chiunque di scaricare in una decina di minuti delle versioni dimostrative dei giochi commerciali in lavorazione o di prossima uscita. Il servizio è completamente gratuito e la nostra pagina è una delle poche che presenta le descrizioni dei giochi e le istruzioni per scaricarli in italiano.

Il WWW si è rivelato un mezzo di comunicazione vincente tra la redazione e i lettori, abbiamo ricevuto decine di e-mail e siamo grati a tutti coloro che ci hanno contattato per esprimere il loro parere e darci dei consigli su come migliorare il sito.

Detto questo non mi rimane che comunicarvi il nuovo indirizzo che è:

www.emme3.com/pcgame

Come di consueto se ci dovessero essere dei cambiamenti lo segnaleremo a questo indirizzo creando immediatamente un link al nuovo.



3DO Company

http ://www.3do.com

Il 3DO era un progetto ambizioso nato da R.J. Mical, una delle menti più fervide degli ultimi anni. R.J. ha iniziato da buon garagista progettando quella che è stata per anni la piattaforma più innovativa del mercato informatico: l'Amiga. Insieme a J. Miner e altri "danzatori folli" costruì il prodotto ora ben saldo in mani tedesche.

Vendendo il progetto "Amiga" alla Commodore recuperò capitale e si buttò a capofitto nel progetto 3DO. Una mega-console era quello che ci voleva in quel momento particolare del mercato. L'avvento delle grandi partnership tra i colossi dell'intrattenimento (Sony, Sega, Silicon Graphics, Nintendo) ha tuttavia creato problemi al nuovo prodotto di Mical. La pagina delle 3DO Company è simpatica, colorata e piena di informazioni utili sugli ultimi sviluppi della tecnologia 3DO. La lingua è ovviamente quella inglese.

Voto: 6



Creative

http ://www.creat.com

Il sito della casa produttrice della famosissima linea "Blaster" (SoundBlaster, VideoBlaster, GinoBlaster, eccetera) è ricco di grafica e di informazioni, utili agli utenti ma anche ai rivenditori. Oltre a descrivere attraverso le varie pagine tutti i prodotti con le caratteristiche tecniche e qualche foto è possibile aggiornarsi con le ultime versioni del software. La grafica è molto curata ma la consultazione risulta un po' pesante. Il sito ci fa esplicita richiesta della nostra provenienza, ma tra i paesi non è prevista l'Italia, malgrado la grande distribuzione di questi prodotti da parte delle "nostre" società Creative e C.D.C.. Come ci si poteva aspettare le informazioni non sono presentate in lingua italiana.

Voto: 7

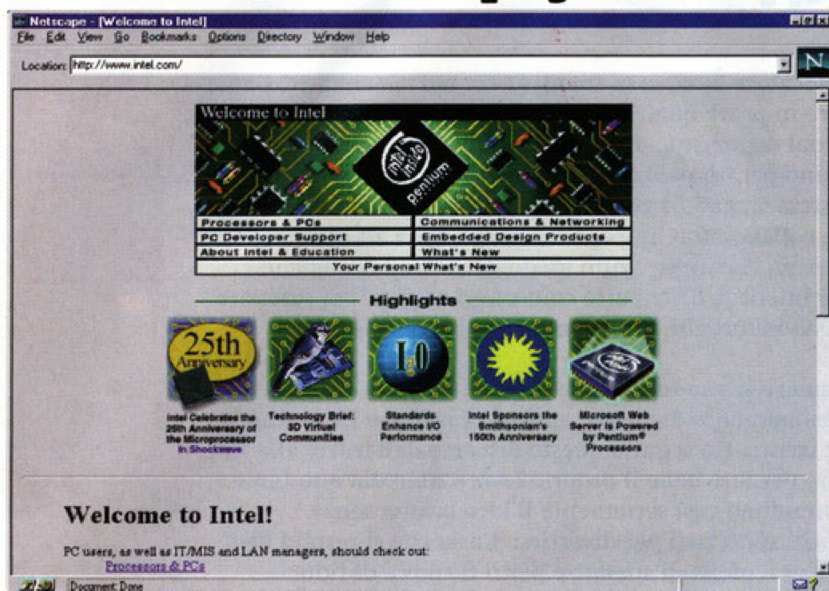
Intel

http ://www.intel.com

"Benvenuti alla Intel" recita la pagina del colosso dei microprocessori. Da questo sito è possibile accedere a una quantità di informazioni davvero molto elevata. Segnaliamo una esaustiva trattazione di uno dei prodotti di punta Intel: l'Overdrive. Questo "gingillo" rimette in corsa tutti quegli utenti PC con processori lenti. Un semplice gesto e il personal diventa più potente. A questo prodotto è dedicata un'ampia trattazione con esempi, benchmark (prove pratiche) e tutto quello che è necessario sapere sull'operazione di upgrade. Ovviamente ci sono anche altre sezioni. C'è quella dedicata agli sviluppatori con tutte le specifiche tecniche e con tutta la documentazione sui processori Pentium. Non manca una

de su Internet

E-mail: pcgame@contatto.it



Demo on line

Per accedere alla nuova sezione dedicata ai demo non dovete far altro che cliccare sul bottone "demo" della nostra Home Page. La pagina contiene parecchio materiale grafico (schermate e loghi) perciò non vi spaventate se il vostro computer impiega un po' di tempo a visualizzare tutto correttamente. I demo sono ordinati dal basso verso l'alto in modo tale che le novità si trovino sempre in cime alla lista, appena sotto alla data dell'ultimo aggiornamento. Prima di scaricare un demo potete leggere la descrizione sintetica e comunque sapere in anticipo quanto è grande il file in modo tale da non avere brutte sorprese. KDM

sezione dedicata all'assistenza e una al servizio novità forte di moltissime press release. La grafica si presenta ben strutturata, si è cercato di rendere piacevoli le informazioni presentate senza strafare permettendo tempi di caricamento non elevati. La lingua a disposizione è solo quella inglese.

Voto: 7

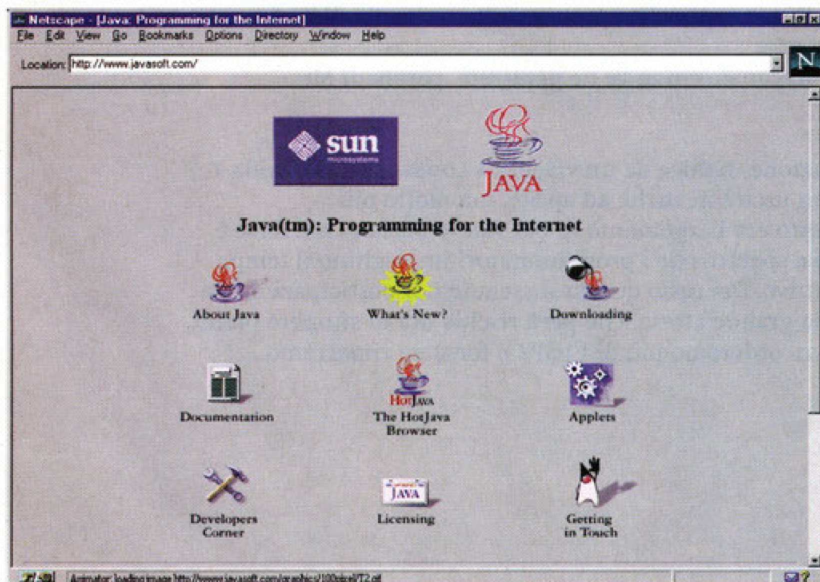
Java

http://www.javasoft.com

Java, l'innovativo linguaggio di programmazione WWW, ha un suo proprio dominio registrato da Sun. Da questa home page è possibile ottenere tutto quello che c'è da sapere per sviluppare o più semplicemente per curiosità.

E' anche possibile scaricare degli esempi di applicazioni realizzate in Java (appletes) e il naviagatore Hotjava. Quest'ultimo, seppur non molto stabile, è la dimostrazione della capacità di Java per quanto riguarda la realizzazione di applicazioni anche complesse. La grafica è molto curato come consuetudine delle pagine "Sun-oriented".

Voto: 7



Logitech Italia

http://www.vol.it/logitech

Logitech è una società internazionale di origine svizzera con centri di ricerca e sviluppo sparsi in tutta Europa ma anche presenti negli Stati Uniti e in Estremo Oriente.

La linea dei prodotti riguarda mouse, joystick e scanner per tutte le piattaforme più diffuse: Dos, Windows, Macintosh.

La pagina presenta anche i prodotti con il supporto fotografico.

La grafica è ben strutturata e l'accesso è semplice. Tutte le informazioni sono in italiano.

Non mancano driver e aggiornamenti software per utilizzare le periferiche già in commercio con Windows 95.

Voto: 8

Mr. Smanetta

Sorpresa!

Dovete sapere che da buon giocatore bazzico di frequente la redazione di PC Game Parade, sperando di ottenere in prova qualche gioco nuovo già recensito o dei consigli su cosa acquistare dal negoziante di fiducia. Questo mese gli impegni lavorativi mi hanno tenuto lontano per un paio di settimane e, al mio ritorno, una delle prime cose che ho fatto è stata visitare la redazione. Accidenti, ormai ero abituato a vedere Gigi e qualche collaboratore impegnati in una sfida all'ultimo gioco di calcio. Al suo posto c'erano Karim, che avevo avuto modo di conoscere qualche mese prima, e Stefano, entrambi intenti a distribuire confezioni originali di software da recensire a una decina di collaboratori che si contendevano i titoli migliori a gomitate e ginocchiate.

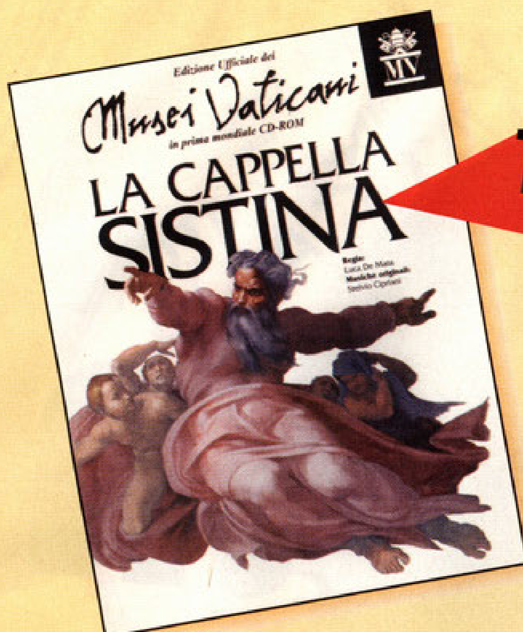
Più tardi è arrivato Gigi a sistemare la sua scrivania e prendere alcune cose, mostrando ai due ragazzi il funzionamento di alcune apparecchiature e illustrando loro i tempi di lavorazione della rivista. Ho seguito questo discorso dall'inizio alla fine e vi assicuro che le cose da sapere per fare bene il proprio lavoro sono davvero tante. E' bello vedere dei giovani che prendono così seriamente il loro lavoro, senza dimenticarsi però che i videogiochi sono fatti per divertirsi. L'aria che si respira oggi in redazione è un aria nuova, allegra, piena di speranze per il futuro e di fiducia.

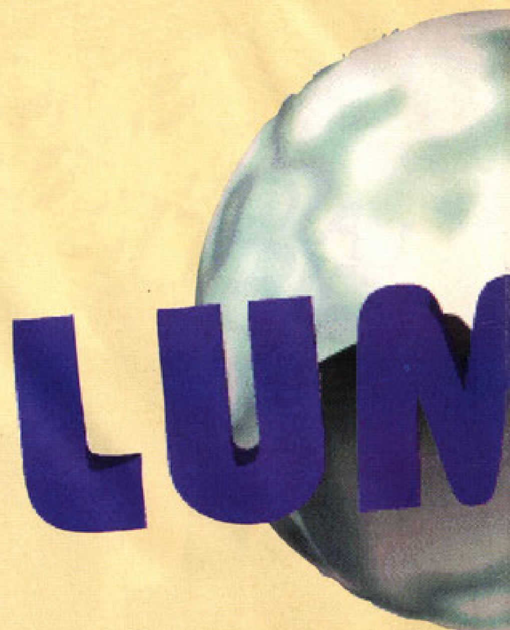
Finito "l'addestramento reclute", ho invitato Gigi al bar per un caffè. In genere facciamo segnare le nostre consumazioni sul conto del Lele, il grafico di PC GAME PARADE, ma questa volta ho voluto offrire io, in fondo a Gigi devo molto per tutti quei giochi che mi ha prestato e per questa rubrica che mi permette di realizzare ogni mese, senza mai censurare il mio pensiero, pur sapendo che le polemiche che sollevo possono in qualche modo muovere le acque. Parlando con lui, ho appreso le motivazioni del suo abbandono e non c'è da meravigliarsi per la sua scelta.

Devo ammettere, in tutta sincerità, che ha lasciato PC Game in buone mani, assicurandosi personalmente che tutto andasse per il meglio e ponendo le basi per garantire continuità al suo lavoro. Non so ancora come sarà il numero che avete tra le mani, ho solo sbirciato qualche bozza e qualche appunto sulla scrivania di Karim, ma le premesse sono ottime.

Rimanete sintonizzati su questo canale e non ve ne pentirete, parola di Mr Smanetta!

PS: Ho appreso dalla nuova redazione, reduce da un viaggio a Londra, che Formula 1 Gran Prix 2 della Microprose non uscirà neanche ad aprile, ma molto più probabilmente a settembre. Questo era l'argomento di cui volevo parlare, ma forse è meglio stendere un velo pietoso e sperare che i programmatori impieghino il tempo da qui all'estate in modo costruttivo. Del resto questo susseguirsi di posticipazioni ha ottenuto come primo effetto una grande attesa, che però rischia ora di sfumare piano piano. Forse a settembre non ci ricorderemo più di F1GP2 o forse ne rimarremo delusi.



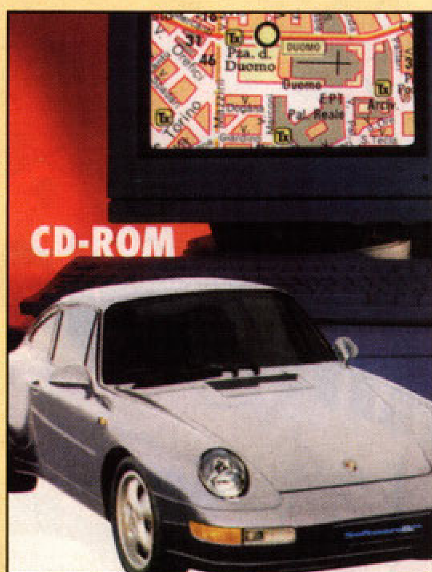


IVA e
di trasporto inc
(per ordini superio

▲ La Cappella Sistina

Potrete ammirare in ogni dettaglio il più grande capolavoro di Michelangelo e, in particolare, la Volta dopo il restauro con i suoi splendidi colori.
Realizzato con la consulenza scientifica dei Musei Vaticani, questo CD-Rom raccoglie le più grandi opere dei maestri dell'epoca e rappresenta un documento artistico unico al mondo che non può mancare nella collezione dei veri appassionati di arte e della multimedialità "intelligente". Richiede un lettore CD-Rom a doppia velocità, Windows 3.11 o superiore, 386 o superiore con 4 MB di Ram.

Codice MMCD01.0012 **Lire 129.000**



▲ Voyager Italia

Voyager Italia fornisce indicazioni su itinerari, tempi di percorrenza, hotel e ristoranti. Consente di determinare il percorso ottimale fra due punti, di calcolare il costo chilometrico e di stampare l'itinerario come tabella di marcia o come rilievo grafico sulla cartina. Di semplice consultazione, richiede un lettore CD-Rom a doppia velocità, Windows 3.11 o superiore, 486 DX o superiore con 8 MB di Ram.

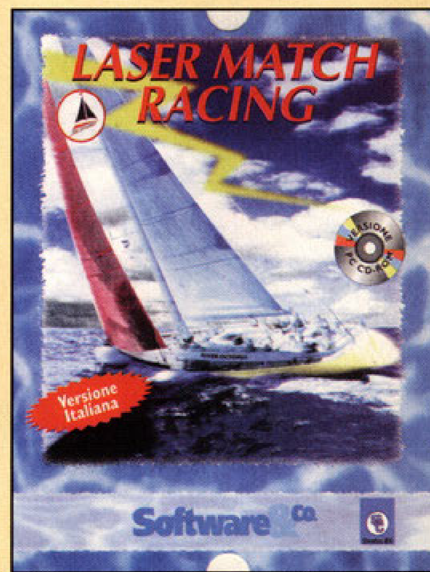
Codice MMCD01.0013 **Lire 119.000**



▲ Klik & Play

Il primo software al mondo che consente di creare istantaneamente giochi e programmi di altissimo livello tramite una semplicissima interfaccia che non richiede programmazione. Il pacchetto contiene dieci giochi già pronti da personalizzare a piacere!

Codice MMCD01.0018 **Lire 99.000**



▲ Laser Match Racing

L'eccezionale simulatore di navigazione su barche a vela per il tuo PC. La nuova versione permette di gestire due giocatori che daranno vita ad avvincenti competizioni agonistiche in base alle regole dell'associazione internazionale del Yachting Racing Rules; diventerai un esperto timoniere sfidando il tuo concorrente con l'imbarcazione che preferisci.

Codice MMCD01.0016 **Lire 99.000**

Completa la tua collezione con un'am





spese
cluse nel prezzo
ri alle 50.000 lire)

▲ La Pinacoteca Vaticana

Un CD-Rom dedicato al mondo della cultura che racchiude i capolavori dei maestri della pittura come Giotto, Simone Martini, Leonardo da Vinci, Raffaello, Tiziano, Caravaggio e molti altri. Attraverso un fantastico viaggio multimediale potrete ammirare le opere e comprendere il pensiero degli artisti che le hanno create. Grazie alla possibilità di effettuare ricerche tematiche e di vedere filmati, potrete visitare la Pinacoteca stando comodamente seduti a casa vostra. Richiede un lettore CD-Rom a doppia velocità, Windows 3.11 o superiore, 386 o superiore con 4 MB di Ram.

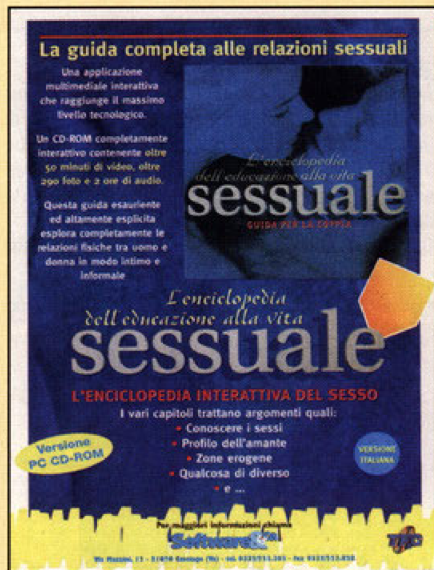
Codice MMCD01.0011 **Lire 129.000**



▲ Mortal Kombat II

Questa volta la sfida è davvero dura! I guerrieri di Mortal Kombat ti aspettano con nuove e micidiali mosse per il Torneo di Shao Kahn. Solo grazie alla tua abilità di apprendere l'antica arte di Kombat riuscirai a trionfare sui temibili avversari.

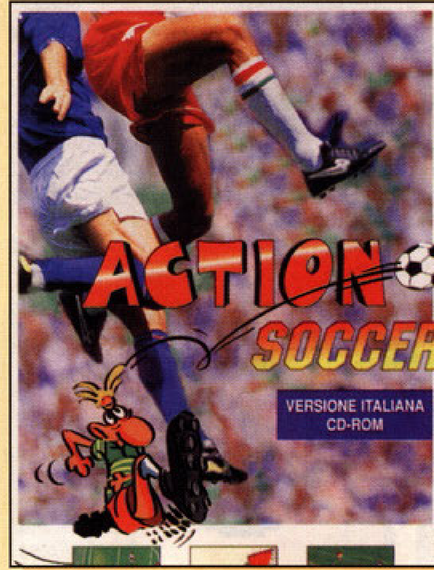
Codice MMCD01.0015 **Lire 60.000**



▲ Educazione sessuale

Un'applicazione multimediale interattiva che raggiunge il massimo livello tecnologico. Questa esauriente guida contiene oltre 50 minuti di video, oltre 290 fotografie e due ore di audio ed esplora completamente le relazioni fisiche tra uomo e donna in modo intimo e informale.

Codice MMCD01.0017 **Lire 109.000**

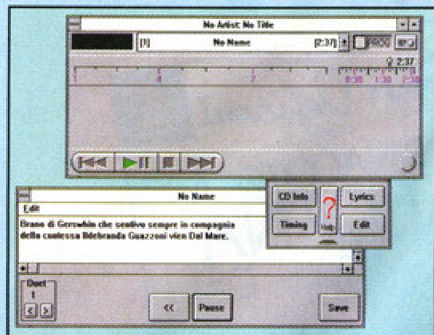


▲ Action Soccer

Potrai giocare con 16 squadre diverse selezionando la modalità 2D o 3D e partecipare ad avvincenti partite di Coppa, Campionato o Torneo. Fra tiri, passaggi, colpi di testa e rovesciate avrai la possibilità di zoomare e rivedere tutte le azioni di gioco!

Codice MMCD01.0014 **Lire 79.000**

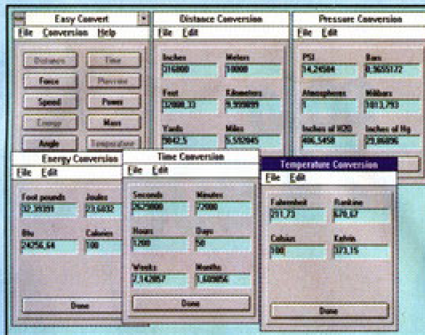
pia scelta di titoli originali su CD Rom



▲ VocalCD

Finalmente un database, completo ed efficiente,che vi permette di archiviare i brani dei vostri CD musicali preferiti aggiungendo, se lo desiderate, annotazioni personali per ciascuna canzone. (1 dischetto).

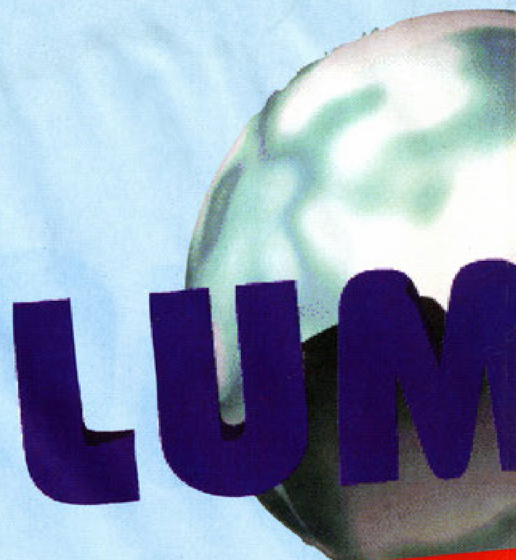
Codice MUS01.0028 **L.5.000**

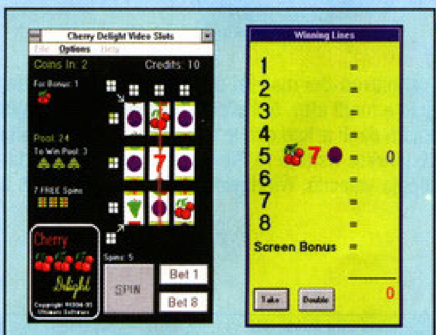


▲ EasyConv

"Collezione" di convertitori automatici di unità di misura. Bisogna solo richiamare la famiglia di grandezze desiderata (lunghezze, temperature, ecc.) e digitare il valore nell'apposita casella: immediatamente il valore stesso verrà convertito nelle rimanenti unità di misura. (1 dischetto).

Codice MAT01.0033 **L.5.000**

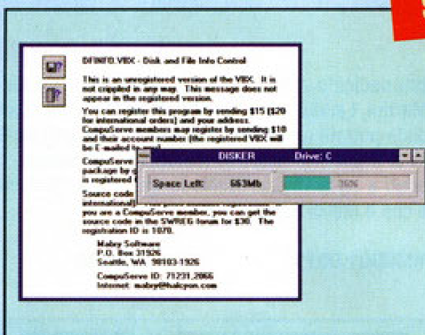




▲ CherryDelight

Simulatore delle ben note Slot Machine, in cui è necessario indovinare la successione delle "apparizioni" delle ciliegie nelle apposite fessure. Gioco coloratissimo e ricco di effetti sonori, eventualmente personalizzabili; da non perdere. (1 dischetto).

Codice GI001.0032 **L.5.000**



▲ Disker

Add on per Visual Basic che permette di ottenere informazioni sull'occupazione di memoria di un disco. Ideale per programmatori evoluti che intendono servirsi di un'interfaccia semplice ed amichevole senza essere costretti a disegnarla appositamente. (1 dischetto).

Codice VBX01.0026 **L.5.000**



▲ Accordion

Gioco solitario di carte, dotato di grafica almeno paragonabile a quella del ben noto solitario di Windows; la strategia da seguire, in questo gioco, risulta però più complessa e l'impegno richiesto è di pari livello. (1 dischetto).

Codice GI001.0030 **L.5.000**



▲ IcoLib

Collezione di 1000 icone coloratissime per ogni esigenza. Tutte le icone sono memorizzate in file lunghi ciascuno circa 800 byte e sono manipolabili con qualsiasi programma specifico per la gestione delle icone (come quello in figura, non fornito). Ideale per vivacizzare la vostra "scrivania" di Windows! (1 dischetto).

Codice IC001.0027 **L.5.000**



▲ MemoryMaster

Divertente gioco che aiuta ad esercitare la memoria. Riccamente colorato, e dotato di numerose varianti, il programma non ha nulla da invidiare a giochi analoghi che girano in ambiente Windows. (1 dischetto).

Codice GI001.0029 **L.5.000**

AVVERTENZE: La collezione di programmi presentati in queste pagine è il risultato di una attenta selezione e frutto di un accurato lavoro di ricerca e analisi svolto dal nostro staff. La presente collezione si propone come normale canale di diffusione dei programmi di pubblico dominio al pari di Internet, banche dati, riviste specializzate ecc.
Si precisa che il prezzo di ogni programma rappresenta il corrispettivo dei soli costi sostenuti per la ricerca, la selezione, la prova e la raccolta dei programmi nonché per la realizzazione dei supporti atti a contenere il software stesso.
Lumina, anche in deroga alle vigenti disposizioni di legge, non garantisce il funzionamento dei programmi contenuti nella presente confezione, né risponde dei danni diretti o indiretti (inclusi, senza limitazioni, i danni alla salute, i danni per perdita o mancato guadagno, la perdita di informazioni, l'interruzione dell'attività economica) comunque subiti dal-

Una selezione del migliore software shareware, fre

IVA compresa nel prezzo!

...INA

...ri a 50.000 lire

CD Rom Ergoset



▲ Aida

Ambizione, onore, amor di patria in conflitto fino al tragico epilogo....

Codice MMCD02.10 **L. 75.000**



▲ Dante

Tutti i canti di Inferno, Purgatorio e Paradiso arricchiti da oltre 130 illustrazioni.

Codice MMCD02.11 **L. 87.000**



▲ Turandot

La vera favola dell'amore capace di trasformare perfidia e crudeltà in profondi sentimenti.

Codice MMCD02.12 **L. 75.000**



▲ Bibbia

Oltre 400 immagini , cartografie e animazioni per la versione elettronica del Libro dei LIbri.

Codice MMCD02.13 **L. 99.000**

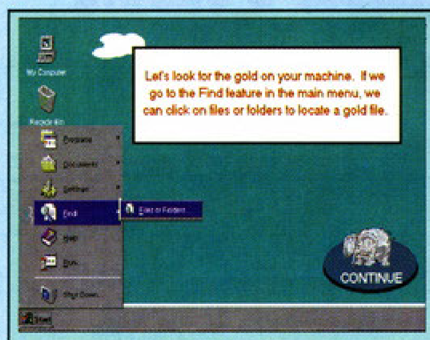


▲ WordWiz

Straordinario programma per la gestione delle parole crociate, caratterizzato da grafica ricchissima e numerose opzioni. File di aiuto e di esempio permettono di comprendere facilmente le potenzialità dell'applicativo. (1 dischetto).

Codice GI001.0035 **L.5.000**

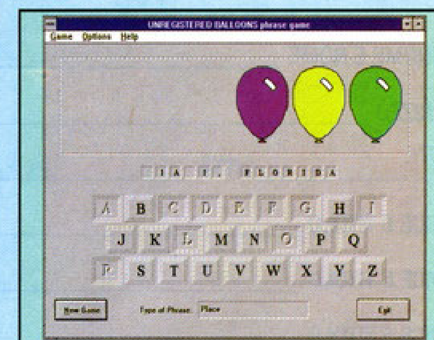
l'utente o da terzi per vizi originari o sopravvenuti di detti programmi.
Lumina non si assume alcun obbligo riguardo ai rapporti intercorrenti tra autori e utilizzatori del software né si assume alcun impegno o responsabilità in riferimento all'obbligo degli utilizzatori di corrispondere agli autori (ove richiesto) un contributo per la licenza d'uso dei singoli programmi ovvero per la richiesta all'autore dell'invio di versioni più aggiornate o complete. Lumina dichiara inoltre di aver posto in essere tutte le misure preventive atte ad evitare la presenza di "programmi virus" all'interno dei programmi e garantisce esclusivamente che nei CD-Rom non sono presenti virus conosciuti al momento della realizzazione dei CD-Rom stessi.
La responsabilità di Lumina resta pertanto limitata agli eventuali malfunzionamenti derivanti da difetti fisici (come ad esempio graffi o rotture) che rendano inutilizzabili i supporti magnetici.



▲ WinExPose

Notevole applicativo, indispensabile agli utenti esperti, che permette di monitorare le azioni compiute da qualsiasi programma attivo in un certo momento: tutte le volte che lanciate un applicativo, WinExPose "cattura" le azioni compiute da Windows e le memorizza in un file visibile a parte. (1 dischetto).

Codice UTI01.0009 **L.5.000**

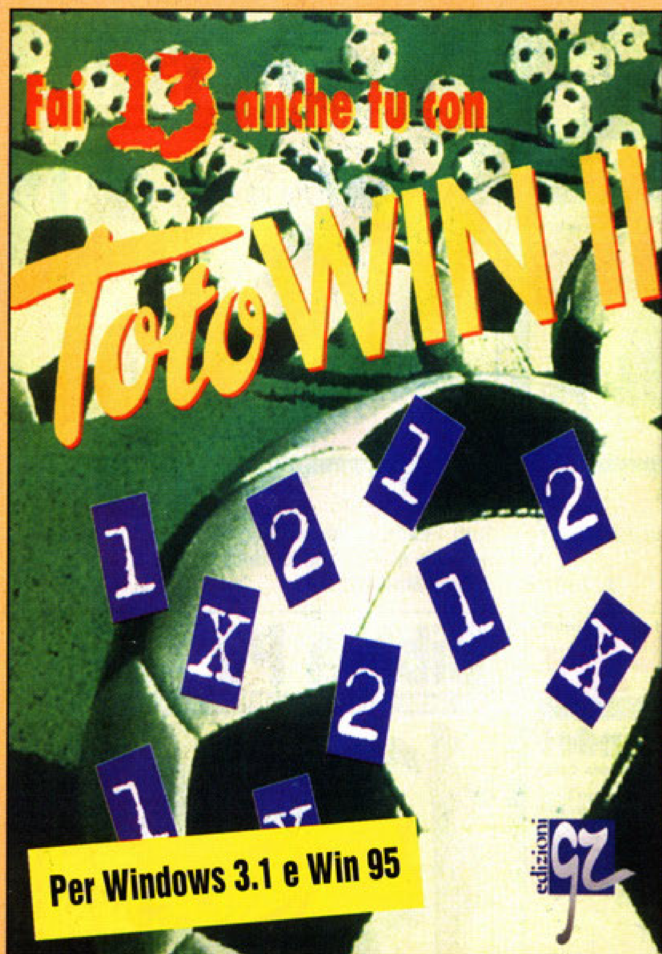


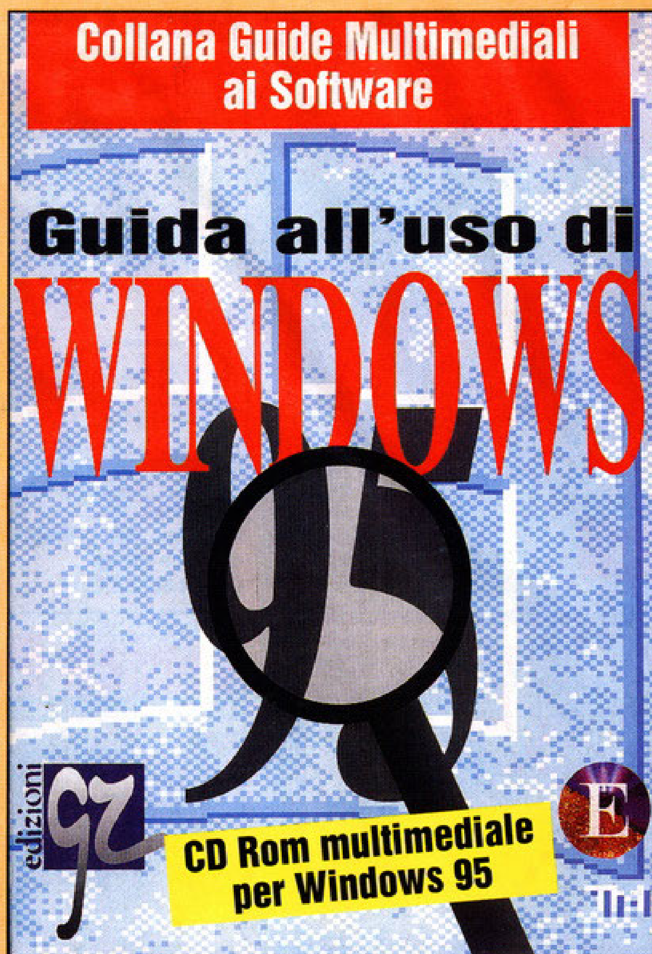
▲ Balloons

Divertente gioco che consiste nell'indovinare una frase, un luogo (o altre composizioni di parole) avendo a disposizione un certo numero di lettere. Simula, in pratica, il popolare gioco televisivo "La ruota della fortuna", comprensivo di effetti sonori! (1 dischetto).

Codice GI001.0031 **L.5.000**

...eware e di pubblico dominio direttamente da Internet!





▲ TotoWin II

Basato su nuovi algoritmi statistici, TotoWin II è in grado di effettuare grandi riduzioni di sistemi con una efficienza straordinaria. Sono disponibili ben 12 metodi che possono utilizzare database delle passate stagioni. È in grado di estrapolare le vincite e stampare le schedine. (3 dischetti)

Codice GRHD01.11 **L. 15.000**

▲ Guida all'uso di Windows 95

La guida multimediale dedicata a tutti i nuovi utenti che desiderano sfruttare al meglio le caratteristiche di Windows 95. Grazie a numerosi filmati commentati in italiano, questa guida multimediale è sicuramente il modo migliore per entrare alla grande nel fantastico mondo di Windows 95.

Codice GRCD01.11 **L. 49.000**

MODULO D'ORDINE

COGNOME E NOME ____________________

INDIRIZZO ____________________

CAP ________ CITTÀ ____________________ PROV. ________ TELEFONO ____________

CODICE E TITOLO ____________________ LIRE ____________

CODICE E TITOLO ____________________ LIRE ____________

CODICE E TITOLO ____________________ LIRE ____________

CODICE E TITOLO ____________________ LIRE ____________

TOTALE LIRE ____________

AGGIUNGERE SPESE DI SPEDIZIONE L.10.000 (SOLO PER ORDINI INFERIORI A 50.000 LIRE)

MODALITÀ DI PAGAMENTO

❏ VAGLIA POSTALE INTESTATO A: **LUMINA** - VIA LONDONIO, 15 - 20154 MILANO

❏ ASSEGNO CIRCOLARE O BANCARIO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: **LUMINA**

COMPILARE E SPEDIRE ANCHE VIA FAX A: **LUMINA** - VIA LONDONIO, 15 - 20154 MILANO - TEL./FAX 02/3088812

NEL PROSSIMO NUMERO DI PC GAME PARADE

Intervista ai programmatori di Normality

Servizio Speciale su MDK, il prossimo gioco della Shiny Entertainment, già autrice di EARTHWORM JIM

Reportage Speciale sull'E3

Nel CD la demo del prossimo capolavoro della Lucas Arts

...E

L'ULTIMO CHIUDA LA PORTA!!!

BLAM!

IN PIU': Hind, Daley Thompson's World Class Decathlon, ...ault Rigs, Terra Nova, Silent

Abbiamo perfezionato il monitor perche' l'uomo tiene molto alla sua immagine.



Sono 4 i **nuovi Monitor Samsung** per il mondo dell'informatica. Sono molte le ragioni per preferirli: **qualità delle immagini, fedeltà dei colori, facilità d'uso**. Un esempio per tutti: il modello SM17GLsi. I 4 nuovi modelli, da 15" e da 17", si distinguono soprattutto per la risoluzione delle immagini di livello professionale, per il pannello di controllo con la funzione On Screen Display e per la dimensione Dot Pitch. La gamma Samsung include altri 4 modelli, un Monitor da 20" e tre da 14", che rispondono ad ogni esigenza di utilizzo e brillano per tecnologia superiore. **Tutti i Monitor Samsung sono totalmente compatibili con il nuovo ambiente operativo Windows '95** per PC Dos, con i computer Apple e con i server. I Monitor Samsung da 15", 17" e 20" hanno 3 anni di garanzia totale. Ulteriori informazioni presso i migliori negozi di informatica oppure scrivendo a:



Samsung Electronics Italia S.p.A. - Div. Information Equipment
Via C.Donat Cattin,5 - 20063 Cernusco s/N - Milano - Tel.02/921891

SAMSUNG

TOTAL QUALITY LIFE